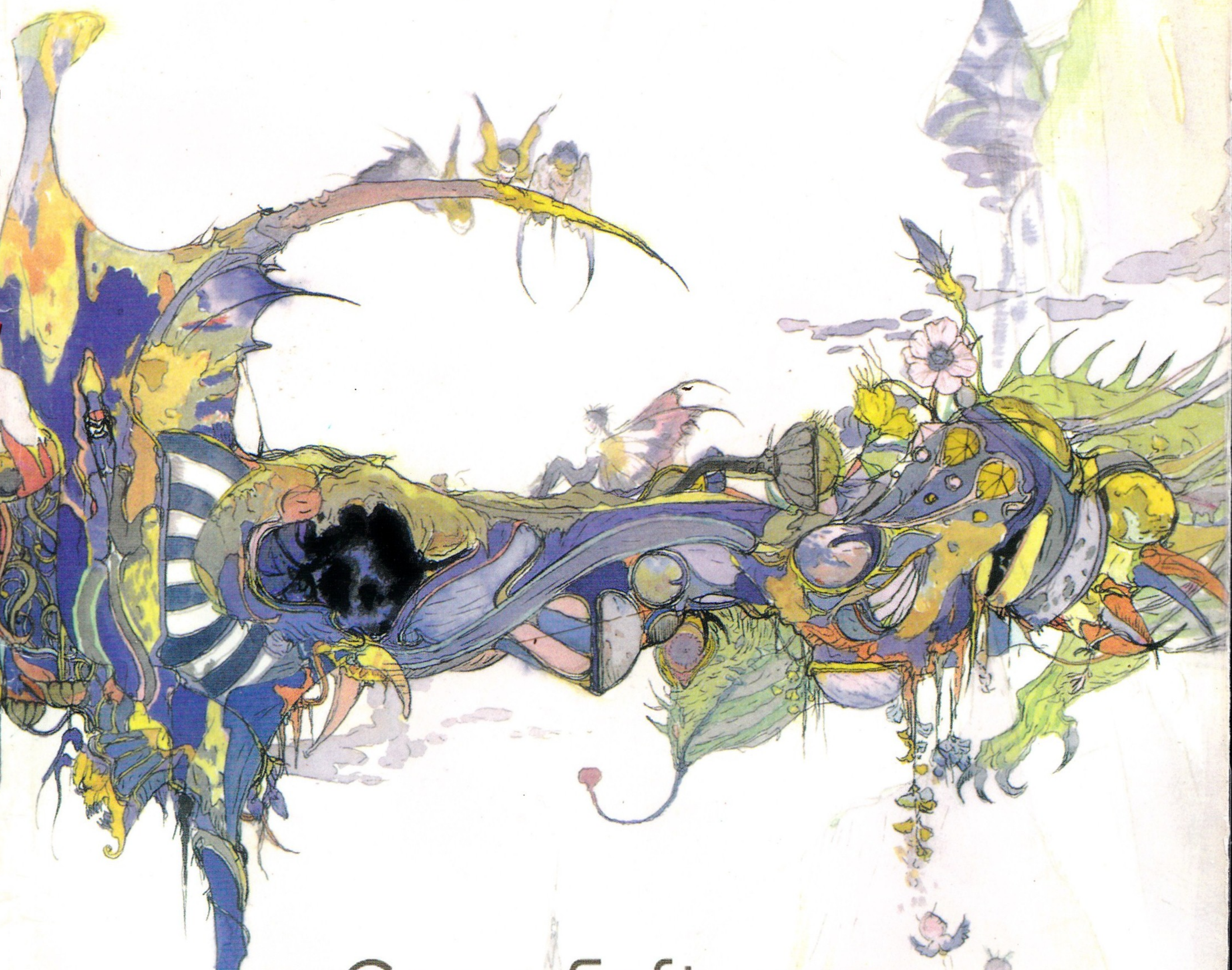

感谢名单
扫描： 睡神 丌dhx
特别鸣谢
敖厂长
佛爷
陆尼卡
刘屿
青蛙河边跳
姚晓岚
曹越
黄河
黄健
海星
骑士
柴可
方形仙人球
于善洋
本·拉风
Katana


Nisekoi
ANIME NEW TYPE

电子游戏软件

九六年一—六月份合订本

经典印刷　　永久收藏



Game Software

电子游戏软件

九六年上半年合订本





机种 NEO·GEO	厂商 SNK	类型 ACT
发售日 95/12/22	媒体 2枚CD-ROM	

其他多彩的新系统！

除去以上两个新系统外，《斩》还有许多新系统，如武器飞击必杀技、迅速提升怒值、不意打、躲闪、破坏防御等，均很实用。

游戏新加入5名角色！

这次是以丧失记忆的少年绯雨闲丸作为主角，而霸王丸仍然健在。另外还有娜可露露的妹妹莉姆露露、花讽院骸罗、首斩破沙罗及隐藏关底壬无月斩红郎，都是令人喜爱的人物哟。



莉姆露露

感情丰富的冰之精灵

▼这就是《斩》的BOSS

鬼·壬无月斩红郎



游戏开始时有“对极选择”及“水平选择”！

这是《侍魂》系列的第三作。与前作相比，最大的特征就是加入了“对极选择”与“水平选择”。而所谓“对极选择”即是对所使用的剑进行“修罗”及“罗刹”两种剑质的选择，并对人物的特性产生影响，“修罗”一般适于空战，“罗刹”一般适于陆战，而且必杀技的出法也不同。





“水平选择”分别上、中、下三级，即所谓“剑圣”、“剑豪”、“剑客”，区别在于“剑圣”的怒槽总处于满值状态，可随意使用武器飞击必杀技，“剑豪”基本上同于前两作人物的使用方法，但大怒时攻击力有所提升；“剑客”对于初学者则非常适宜，因为它可以在一定回数限制内对敌人的攻击进行自动防御。选择不同的水平要根据个人的喜好决定。



绯雨 闲丸

追寻过去记忆的少年



花讽院 骸罗

天下第一暴躁的僧侣



首斩 破沙罗

为所爱的人身亡而憎恨

看个痛快吧，这就是任天堂64!!

海外采风

本期紧接上次的报道，将千叶县幕张召开的任64展示会的其余部分介绍给大家。在当天会上，展出了共13款任64的软件，其中有不少是以老牌子作攻势的经典作品任64版，包括『马里奥』、『STAR FOX』、『赛尔达传说』、『星球大战』等，名称均为暂定，但展示了大量画面，向各界显示着任64的强大机能。

在本辑海外采风中，大家将看到一系列精采的任64节目剧照，尤其是『SUPER MARIO 64』的图片，尽管这只是开发中的画面也令人惊诧不已。享受3D快感的对战节目虽出了不少，但第一个纯粹的3D类ACT，也许仍注定是这部马里奥吧。



▶这就是当天所使用的广告。





▲五颜六色的任64手柄，让人想起那时的彩色GB。

1996年
4月21日发卖
定价25000日元





实际操作的感觉『其实很小巧』

在过去曾公布过任64的机体与手柄图片，但它究竟有多大呢？有人猜测会很庞大，实际上并非如此。它的实际尺寸是长19cm、宽26cm、高7cm，而相应于它奇怪的外型，使用时有3种手持方法。



任天堂山内社长的讲演会

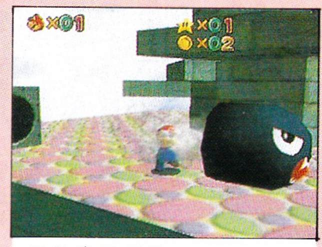
每年一度的山内社长讲演会，今年是围绕『TV GAME市场展望』及任64而展开话题的。在1小时的讲话中，宣布了96年4月21日发卖任64及96年底后的『赛尔达传说』、『勇者斗恶龙』均计划对应发售磁碟系统的消息。

对于任天堂而言这将是一次大胆而轰动的尝试，据任天堂透露，该磁碟系统容量为20M BYTE，读取速度是CD-ROM的6倍。也许这种系统将成为日后家用机的标准格式？

“超级马里奥 64”影像大公开！


借助大炮飞上空中的马里奥。


很有迫力的视角。


很熟悉的家伙吧?

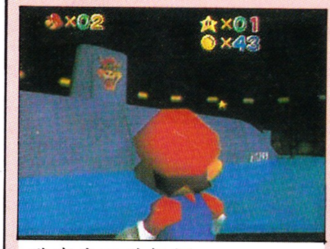

可别被打倒哟!

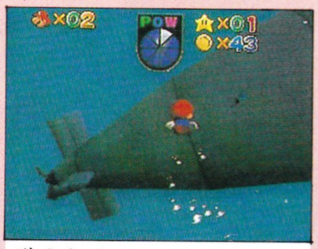

配上喷气装置便可飞行。

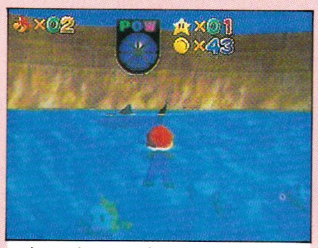

那企鹅是敌人吗?

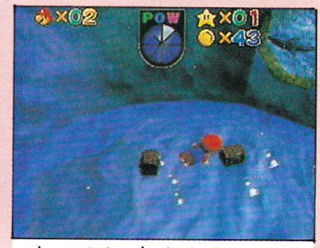

没事最好别来这种地方。


通道会垮掉,快冲!

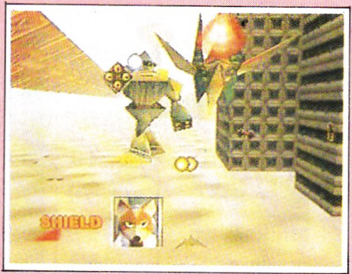

带有库珀的标记。


潜水艇吗?


在水中要经常换气。


进入深海,危险重重的区域。

来看看任 64 的精彩画面



▲新 STAR FOX 吗,令人向往!



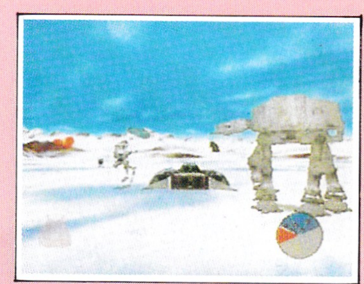
▲让人怀念的马里奥赛车!


▲背景处理用了独特技术。

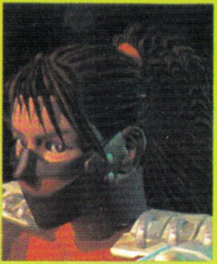

▲赛尔达还是斗神传呢?

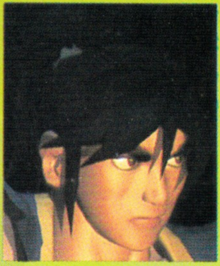


▲出色的 3D 竞速节目。

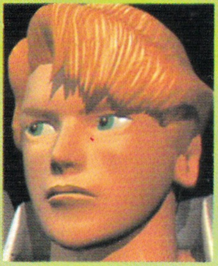
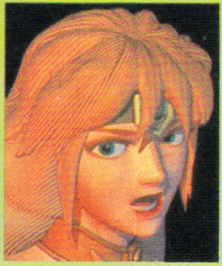

▲STAR WARS!卢卡斯制作!

帅吧，一起去挑战极限吧！

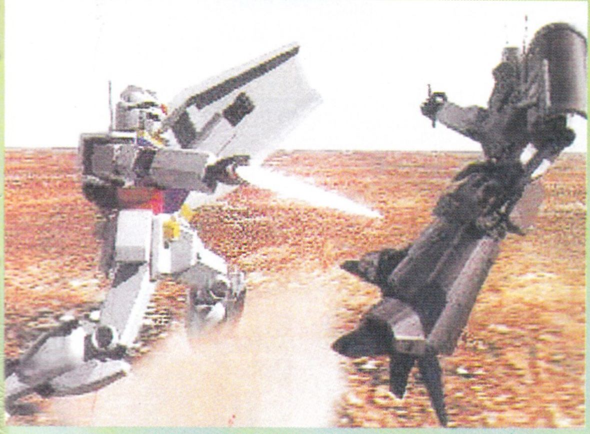




角色名称	流派
平四郎(上三)	天赋古碎流
成美那(上二)	成家式大刀术
塔奇(上一)	梦想拨刀流
李龙(下五)	无双龙破
索菲塔亚(下三)	圣女神雅典娜、捷军神爱丽丝护卫流
维尔多(下四)	我流
西格(下二)	我流
卢克(下一)	我流





梦幻的战斗，正义的战士！

第4次超级机器人大战S

PS	厂商 BANPRESTO	类型 SLG
	媒体 CD－ROM	发售日 96年1月

在超任上引起万千玩友疯狂的SLG大作——《第4次超级机器人大战》之“PS”移植版业已登场！还记得那些个性鲜明的角色和威武的战斗机器人吗？还记得那费了九牛二虎之力才能全部得到的机器人大图鉴吗？这款《第4次超级机器人大战S》中除了继承超任的所有系统，还追加了许多新的机能：丰富的CG画面、气势磅礴的音效等等。总之，故事的完全版会让您感到前所未有的血脉沸腾！



▲看，我——大家熟悉的兜甲儿又登场了！



▲机器人的“发进”、“合体”等多种指令输入后均有CG画面SHOW！

▶运用超任版的攻略据说还是有效的，唤醒记忆吧！



集结超级机器人军团，将帝国兵团一网打尽！



▲设定好主角的生日，提前修得“奇迹”等精神技。



▲击毁敌方后积累资金去强化自己的机器人吧。

V·R 战士 Kids

（暂定名）

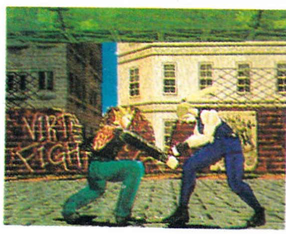
ARC	厂商 SEGA	类型 ACT
	发售日　预定 96 年春	



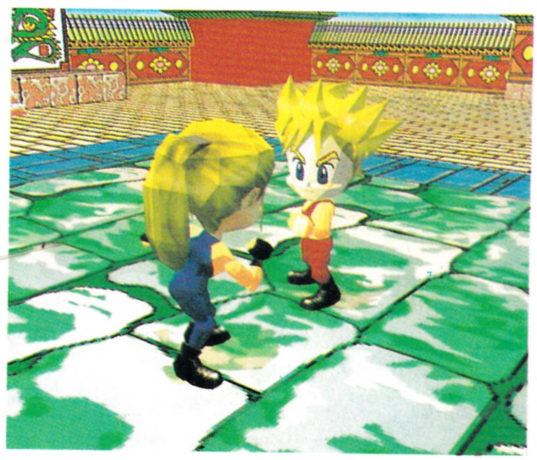
玩《V·R 战士》对其中的金发男子 JACKY“中毒”的玩友（指非常着迷）多数是从 2 代中产生的。在街机版《V·R 战士 2》推出一年多之后，人们正在期待其续作《V·R 战士 3》的登场。然而以《V·R 战士 2.1》(SS 版的 2 代)改编的 Q 版对战游戏《Kids》却将于 96 年春天发售了。从游戏中滑稽可爱的三头身人物造形及有趣的背景、BGM、音效中可以看出和听出这是一部搞笑味道十足的游戏，厂商还宣称将 2 代中的人物格斗技继承下来并做出一定的调整，这款有趣的街机游戏何时才能移植到 SS 上呢？让我们再次期待，再次为之“中毒”吧！

可爱的 3 头身角色，《Kids》之假想 CG 一举大公开！

这是 2 代的画面



▲2 代中的 SARAH VS JACKY 的画面到了“Kids”中会变成……



啊，真可爱呀！

◀哈——光看这个画面就想笑啊！





▲BGM 与音效很有趣，再看看被景上的文字和 JACKY 的胜利姿势更感到滑稽。

◀金黄色的头发、剑眉倒竖，很酷吧！哪里能找到象我 JACKY 这样的帅哥呀！





▲2 代在身材高挑的 SARAH 哪里去了？哈哈哈，只有我这天真无邪的可爱少女。

◀仍然有许多强力的屈体踢腿的技巧，但看画面不免觉得她受了什么委屈似的。

MARVEL SUPER HEROES

超级漫画英雄



机种 ARC	厂商 CAPCOM	类型 ACT

宇宙是由时间、空间、精神、魂、力、现实六大要素构成的，得到它们便可成为宇宙的支配者。为阻止邪恶的泰坦人萨诺斯殆害生灵，超级漫画英雄们再次担起正义使命，与恶势力展开不眠不休的争战！

风靡欧美的漫画英雄能否在格斗界称霸呢？



蜘蛛侠

手足具有吸着力，可喷发出蜘蛛丝的活跃战士。

美国上尉

手持超合金之盾，为美利坚之自由和平而战的英雄。



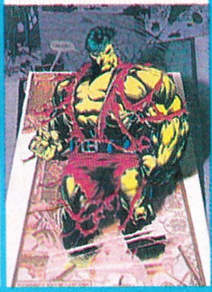


钢铁队长

有着强化的身体和合金的铠甲，为正义战士的科学战士。

变形侠医

绿色的肌肤，发挥出前所未闻的怪力的天才巨汉。





狼战士

拥有野兽的战斗能力和超合金利爪的异能战士。

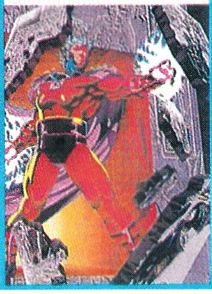


女忍者

以超能力及忍术进行自由作战的美女忍者。

电磁怪人

可以自由操纵磁力、电力、重力的危险黑暗英雄。





超强斗士

具有无形的防御力及破天荒的怪力，令敌闻风丧胆的卫士。

黑心

冥界的支配者，操纵恶魔和死灵为非作歹的魔头。





异形

为了消灭全体生命的来自未知异次元的谜之生命体。

▼女忍者的超必杀带着影子、带着美丽疯狂乱舞！



▼COME ON！选择心爱的英雄（也有坏人？）作战吧！



典型的美国英雄战斗方式！



SOUL EDGE

魂之利刃

机种 ARC	厂商 NAMCO	类型 ACT

"NAMCO"成功推出《铁拳》系列之后，又以大手笔汹涌澎湃地发表了这款3D格斗热作！与《铁拳》不同的是选手们手中都增加了武器，并根据各人性格不同携带各种武器，分别设有横斩、纵斩及上、中、下三段攻击。八位来自四海的斗士为了争夺传说中的圣剑"魂之利刃"穿梭于现代与过去，展开殊死的决斗！FIGHT!!!



◀主人公——日本太刀御剑平四郎



▶欧洲中世纪的女剑士——索菲塔亚·亚历山大



◀韩国斩马刀女斗士成美那



▶诡异的人形鬼藉战士——维尔多



▲中国李龙VS韩国成美那（象不象世嘉的街机新作《格斗之蛇》）。



◀使用日本名刀：裂鬼丸的女忍者(?)——塔奇



▶为报双亲被杀之仇挑战世界的欧陆骑士——西格·弗里特



▲虽然作为主人公，平四郎也难防西格的"舞天剑旗阵"。



◀来自中国的龙之贵公子——李龙



▶自幼成长于孤儿院的巨斧勇士——卢克·阿拉姆斯

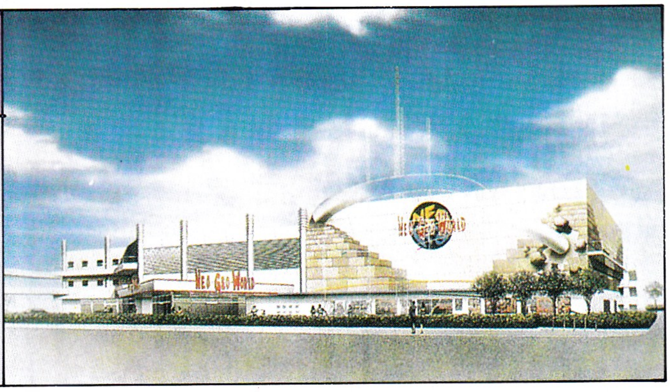
超越时空与世界，永远继承剑与魂的传说！

SNK的主题公园出现!

95年12月23日，在茨城县土浦市，SNK发布了正在建设名为"NEO·GEO WORLD"的主题公园，立刻受到了广泛注目，因为对于SNK而言，开办主题公园还是首次。

该公园总面识约13500平方米，包括街机房、保龄球、KTV等多项设施。

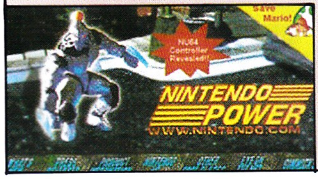
▶注意那巨大的NEO·GEO商标。



INTERNET的时代到来?



◀SONY在INTERNET的HOME PAGE。



◀任天堂的HOME PAGE。

在上期刊载了SS的INTERNET设备后，紧接着又收到了关于另几家次世代的网络设备情报!

PLAYSTATLON——SONY在开发时将其定位为纯粹的游戏机，因此多少在多媒体方面落后于3DO，甚至于SS，这就不能完全发挥其高性能的32位CPU和优秀的图形处理机能。但现在也宣布了向INTERNET的发展计划，不过，要为PS推出专用通信MODEM或同类周边机器，显然是要费上一番工夫的。

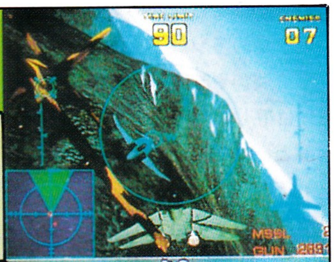
任天堂64——任天堂在SONY宣布INTERNET计划同时，出人意料地公开了它的计划：任天堂宣称在96年底之前，将推出可接通INTERNET的软件与MODEM合为一体的卡带式设备。听起来是极方便的设置。且拭目以待吧。

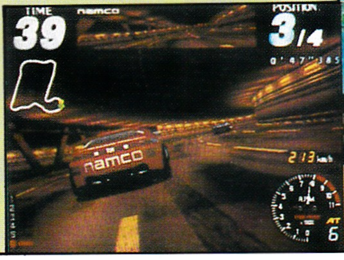
WINDOWS'95移植计划续报!

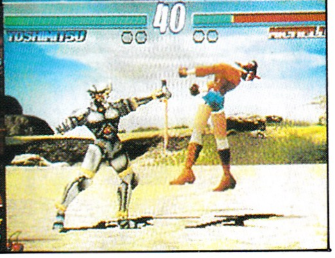
继SEGA公司的《VR战士REMIX》之后，NAMCO公司的数款街机大作也将出现在WINDOWS'95上！WINDOWS'95真的会统一游戏市场吗?

NEC推出对应WINDOWS'95的3D处理器，使个人电脑上推出POLYGON节目成为可能，而它同时也需要强有力的软件来推动销路。在这种情况下，NAMCO与NEC自然一拍即合，达成同盟。首批节目包括"铁拳2"、"电光赛车"、"AIR COMBAT 22"三款，这对于使用个人电脑的朋友不啻是一大福音吧。这是NEC和NAMCO为了对抗家用次世代机的手段吗?

▼今后将不断在WINDOWS'95上推出NAMCO的作品，效果会怎样呢?!







INTERNET展开自制GAME征集!



▲ENIX的宣传海报。

日本第一个制作RPG的厂商ENIX，在其于95年11月23日开设的INTERNET～ENIX HOME PAGE上，推出了GAME CONTEST的广告！从95年12月9日至96年10月31日间，在全世界范围内征集优秀RPG作品！包括WINDOWS 3.1、WINDOWS'95、DOS6.0、MAC SYSTEM 7等系统上开发的均可参赛。头等奖的奖金为2000万日元！这是为了对抗SQUARE吗?!

海外采风


新蜀山劍俠
風雲變色、震撼人心，且看話說從頭！

任天堂 64 终于以完全体姿态登场！





◀可以看到主机的上方靠后是卡带接口，前方左为电源键，右为复位键，配置与SFC基本相同，但手柄接口有四个。

看看 NINTENDO 64 的全貌吧！

说实在的，对这台主机，相信大家都已不再陌生：次世代战争一年以来被传媒炒了又炒，始终以居高临下的姿态俯看群雄而自己迟迟不肯出场的任天堂王牌，美版称 ULTRA 64、日版取名任天堂 64(NTNTENDO 64) 的主机，在一而再再而三地吊足玩家胃口之后，终于正式登台出演！——时间是 95 年 11 月 25～26 日，地点是千叶·幕经张召开的“FAMICOM SPACE WORLD '95”展示会。在当日与会的观客中，有 300 名幸运儿得到了任 64 的第一批作品。从图片上可以清楚 地看到任 64 的本体及卡带外形与早些时候公布的美版主机、卡带模型在外观上完全相同，比较受瞩目的，要算一直处在保密状态的手柄了吧，PS 和 VB 的手柄就独特了，这家伙的造型居然比前两者还要怪！都有什么样的设计呢？

这是什么？！



▶与任天堂一贯的小巧风格全然不同。中间凹陷，拇指可以扣住，类似 NGO 手柄的小摇杆？

超越传统的未来派手柄！





另外，在图片上是看不到的，手柄的另一侧，有着类似卡带插槽的小型接口，这意味着手柄上可以接驳外部记忆装置吗？



◀展示用的卡带，其商标是计划中的，未正式决定。

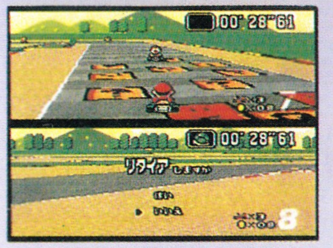
▶在具备那样的性能及手柄（操作环境）的基础上，即便是做传统 GAME 也会设计全新的控制系统和操作感吧。

按键是这样配置的！

海外采风



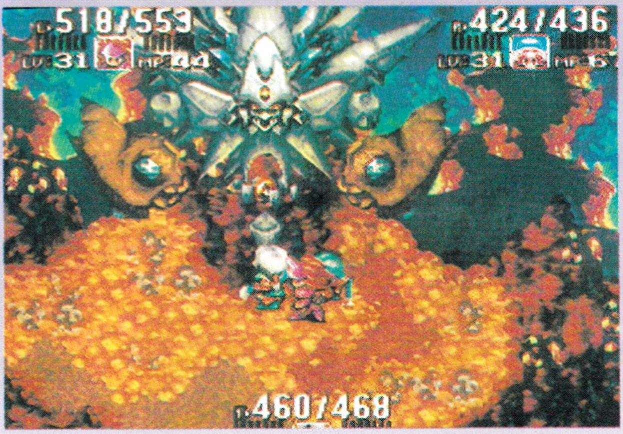
◀不再用 A、B、X、Y 之类的字母，在四个黄钮上出现上下左右四个方向的箭头，图片上不容易看清。



▲位于手柄中央的小摇杆会被应用到赛车节目上吗？



▲这是当时发表的美版主机及卡带模型。





机种 SFC	厂商 HUDSON	类型 RPG	容量 未定

在PC－E上大受欢迎的RPG《天外魔境》，如今推出了SFC版本，《天外魔境ZERO》仍是讲述那奇想天外的故事，而且由于加入了全新的系统，曾一度公布容量为72Mb级！

其实，《ZERO》的程序只有8Mb，再加上32Mb数据，只用了40Mb的ROM。但是为了使PLG系统得以实现，HUDSON在该卡中加入了一块"数据伸长"芯片，使原有的32Mb数据"伸长"了近两倍，使得该卡具有72Mb级的容量，而HUDSON公布该卡价格会在一万日元以内，难道要赔本吗？其实关键在于HUDSON的新花样——PLG系统。

怎么会这样，HUDSON究竟在想什么！！

何谓PLG系统呢？它的全称是Personal Live Game，意即个人生命游戏。当玩者玩游戏时，输入自己的生日，卡带内藏的时钟就开始运行，并且根据设定好的生物时钟变化影响游戏中主角的身体状况、知性和感情。比如当你3月1日玩此卡时，知性最高，那么游戏中人物的知性也很高；当你3月3日再次玩此卡时，知性最低，那么游戏中人物的知性也很低。这样，使玩者更有参与感和新鲜感。HUDSON真可谓绞尽脑汁啦！

这就是"天外"的世界！！

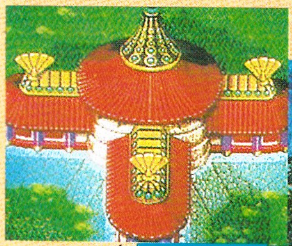


▲这是主角成长的火影村。



▲这棵大树中究竟有什么呢？

▼孔雀明王就在这栋象孔雀一样的建筑中。

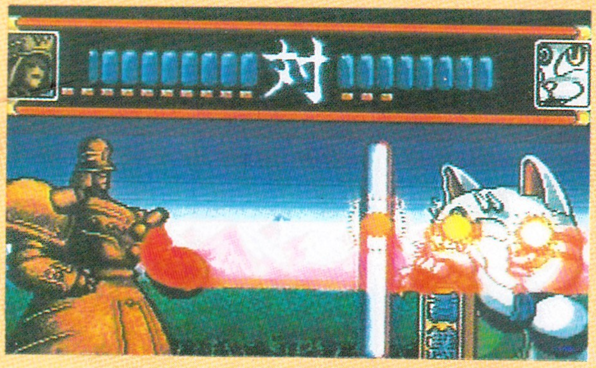


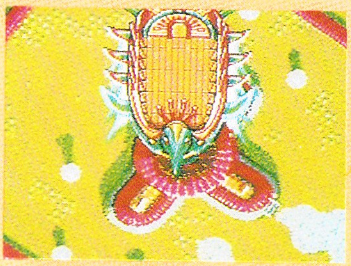
▼一道白光闪过，孔雀明王从孔雀宫殿的天井冲出来了。



石破天惊的闪光

巨大人物的对战！





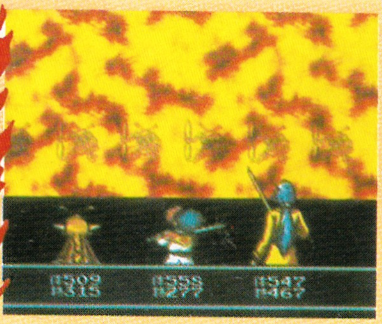
◀象孔雀一样的船在天空飞翔。

▶游戏中特殊的地方，也有迷你的对战场面。



孔雀明王

大迫力，火焰术！



战斗画面继承传统。



超级任天堂软件全面降价！



▲象《马里奥 RPG》、《明星棒球》、《高达 W》、《火炎之纹章》等大作，竟然以 7500 日元的价格上市，这是今后软件价格战激化的预兆吗？

从去年底开始，任天堂宣布了从 96 年 2 月 1 日开始的任天堂软件一律降阶至 7500 日元以下的决定。与此同时，与任天堂签约的厂家所推出的节目也将做不同幅度的降价。(具体内容见表)

任天堂广告部公布，对产品的降价主要参考任天堂内“SUPER MARIO CLUB”的评定而实施，该 CLUB 是任天堂软件评定的专门机构。

在激烈的竞争中，任天堂决定对 SFC 软件全面削价，不啻是一种有效的竞争策略，而世嘉及索尼分别对 SS 和 PS 的软件有没有降价计划呢？两公司均说：“No!”

节目及厂商	旧价格	新价格
超级明星棒球 5(NAMCO)	7980 日元	6980 日元
实况棒球 3(KONAMI)	9980 日元	7500 日元
ゲゲゲの鬼太郎 复活！天魔大王(BANDAI)	4800 日元	3980 日元
星之卡比(任天堂)	未定	7500 日元
超级马里奥 RPG(任天堂)	9800 日元	7500 日元
忍者乱太郎 2(文明脑)	未定	7800 日元
'96 全国高校足球选手权(魔法)	9980 日元	7800 日元
美少女战士 SS(ANGEL)	10800 日元	7980 日元
火炎之纹章 2(任天堂)	未定	7500 日元
新机动战记高达 W(BANDAI)	9908 日元	7800 日元
蓬莱学园之冒险(J WING)	12800 日元	7980 日元

大出血！

▶SFC 以降低游戏软件价格来挑战次世代机的 CD 软件，结果是……？



美国版 PS 打赢日本版 PS!?

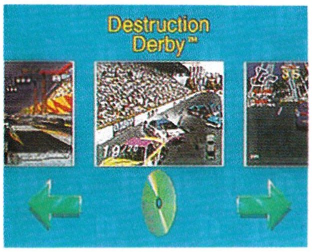
去年 9 月 9 日，美国亦开始发售 SONY 公司的 32 位主机 PLAYSTATION，而美版 PS 除了手柄比日版 PS 的稍大一些以外，外观与日版主机是完全一样的。其价格定为 299 美元，虽与日版价格差不多，但美版主机有日版主机中所欠缺的特别优惠呢！

这个优惠就是美版主机附送的 PS 用原创体验版软件。原创体验版中除了有《PICKS》之外，还有只供体验用的 PS 软件共十二款。这些游戏中，不但包括日本的大人气作品《铁拳》及《RIDGE RACER》，还收录了从未在日本发表的多个作品，而且不单能试玩其中的节目，还可以看到精美的示范画面。

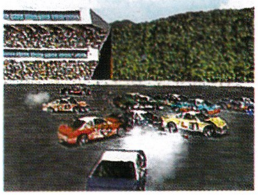
另外，随美版主机附送的这些体验版游戏，只能用于美版 PS，日版的主机不能使用，所以从某种意义上来说，美版 PS 主机比日版的对消费者吸引力更大。今后的 PS 软件还会有这种差别吗？



▲◀图中是美版 PS 主机附送的体验版软件及其中一些游戏的画面。



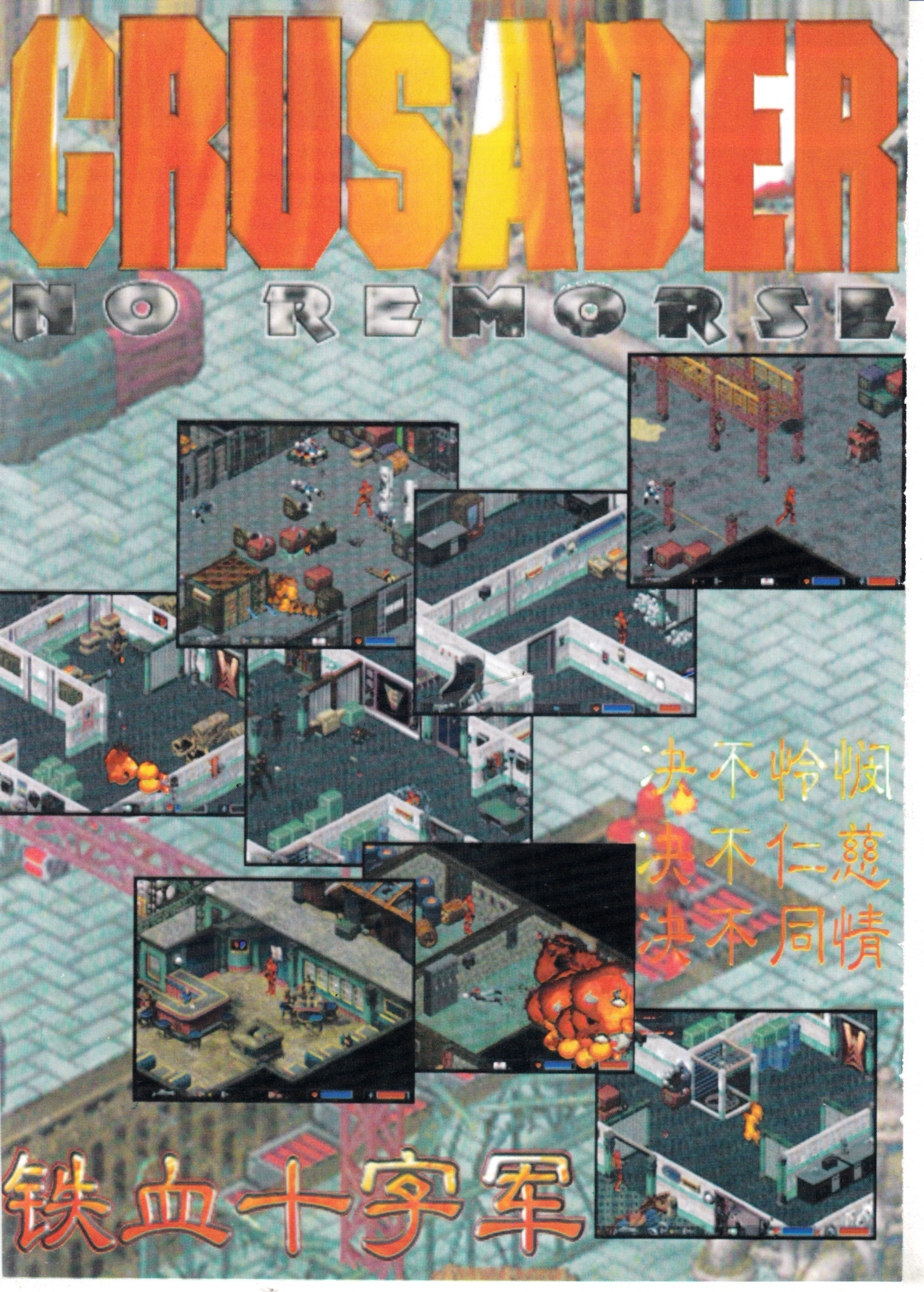
◀体验版软件收录了十二款游戏，到底玩哪一个呢？真伤脑筋呀！



▼这个游戏在日本没发售。

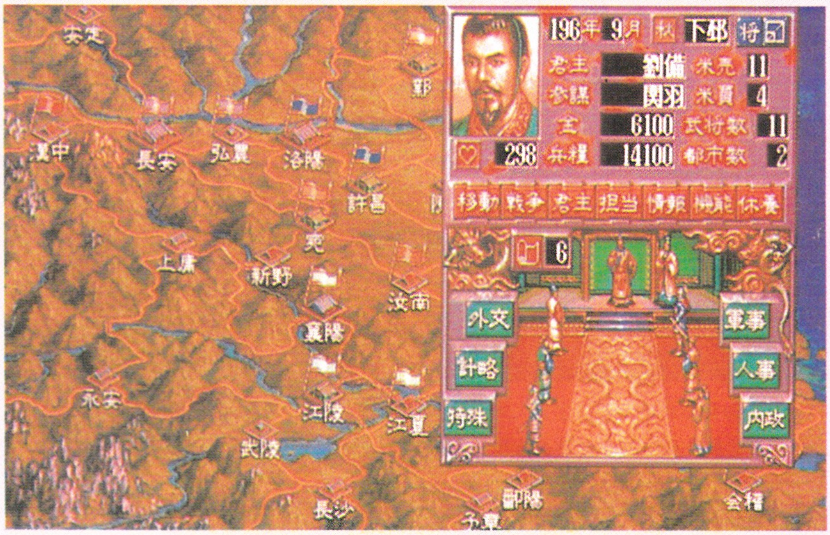


▶这就是美版主机的包装盒，它比日版主机的单色包装盒漂亮很多吧！


CRUSADER
NO REMORSE
决不怜悯
决不仁慈
决不同情
铁血十字军

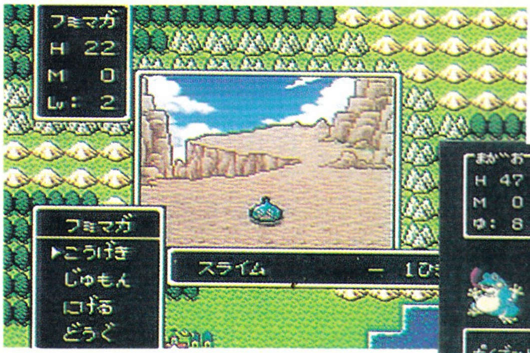
光荣公司的 SLG 巨作《三国志Ⅴ》已经登场！

受到众多玩友期待的光荣版《三国志》的第五作已于去年 12 月在 PC98 登场，其他机种何时会有移植目前还未得到消息。游戏的基本系统继承了 4 代的风格；扩大了内政担当官系统及军事、外交的指令；战场上可使用的特殊技能由 24 种增加到 32 种，包括“奋迅”、“乱射”及“幻术”等；另外，“阵型”、“名声”等新系统及许多的改良都是三国迷翘首以待的。游戏共有 7 个剧情，从“黄巾之乱”开始，其中还加入张角、何进、丁原等新武将。



◀从画面上看虽与前几作区别不大，但实际内容可几乎是全新的哟！

ENIX 决定将《DQ Ⅲ》移植到 SFC 主机上！



▲这是 SFC 版《DQ Ⅰ·Ⅱ》的画面，《DQ Ⅲ》SFC 版的容量目前未定，但可以肯定比这幅画要漂亮。



▼这是 FC 版《勇者斗恶龙Ⅲ》的画面，当初虽只有 2Mb 的容量，但是仍然非常受欢迎。

不久前，ENIX 发售了大人气 RPG 作品《勇者斗恶龙Ⅵ》，并获得成功。在这之后不久的 96 年 1 月 9 日，ENIX 的社长福嶋康博发布了关于要将《DQ Ⅲ》移植到 SFC 主机上的计划。在此之前 ENIX 已成功地将《DQ Ⅰ·Ⅱ》移植到了 SFC 上，但除了画面和音效外并没有对游戏做出改进。这次移植《DQ Ⅲ》会作出剧情或系统上的改进吗？目前还不得而知。但操作性及储存方面一定会改进的。《DQ Ⅲ》于 88 年 2 月 10 日发售了 FC 版，其中第一次在 RPG 中加入了转职及昼夜变化的系统而大受欢迎，相信 ENIX 会令老《DQ》迷满意的吧！

SS 的红外遥控手柄登场！

世嘉公司于 3 月 28 日，正式推出了对应 SATURN 的无线遥控手柄，定价 4800 日元。

该手柄由手柄及发送端与连接主机的收信端组成。接收器如图所示，插在主机手柄接口上，发送器与手柄结合为一体，手柄尺寸与普通 SS 手柄大致相同，使用时不会有不适感。8 个按键均设有连射装置。

手柄使用时要装上两节 5 号电池，并且，可以同进充当电视遥控器，并且对应日本九家主要厂商的电视机使用。

▶使用时基本手感与普通 SS 手柄相同。



采用豪华的配音演员阵容！
MASIYA 召开《梦幻模拟战Ⅲ》制作发表会



▲SS 版的《梦幻模拟战Ⅲ》起用了大人气的配声演员阵容。相信这款软件会给游戏者带来大快感的。





▼制作者在大屏幕前进行游戏开发状况的讲解。我们何时才能看到呢?

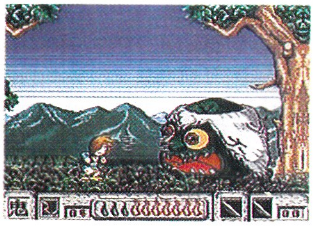
1 月 18 日，MASIYA 公司在日本召开在 SS 主机上制作《梦幻模拟战Ⅲ》的制作发表会。其中角色设定的担当漆原智志、主要配音演员笠原弘子及其他演员全部到场。会上，MASIYA 的藤田社长发布了该游戏将于今年夏天发售的消息，并声称：这款游戏是MASIYA 所意欲引起轰动的野心之作，它会使游戏者获得很大的收获。该作品的前几作在我国玩友中声望很高 ，而这次的作品相信会获得同样的评价。

BANDAI 将以不到 4000 日元的价格发售 SFC 软件！

BANDAI 公司近日宣称，该公司将会在今年 6 月之后以不到通常价格的一半的低价，即不到 4000 日元（约合 400 元人民币）发售其制作的 SFC 软件。

为什么 BANDAI 能以这么低的价格发售软件呢？原因是它采用了新的软件开发系统。这个新系统是由本体卡和节目卡两部分组成的，本体卡将一般游戏软件中通用的程序存储起来，然后只要插上厂商不断推出的节目卡即可以进行游戏了。而节目卡中少了通用程序部分，所以减少了容量使成本下降，游戏者即可花很少的钱不断地玩到新游戏了。BANDAI 预定本体卡大约 5000 日元，节目卡不到 4000 元。

玩卡带主机的软件如果价位都这么低的话，可真是游戏者的幸事，不知 N64 将来会不会出现此类设备。



▲《ゲゲゲ之鬼太郎 复活！天魔大王》的低价格复刻版只卖 3980 日元。

《杀手学堂 2》的开发情报在 INTERNET 上公布！

英国的软件厂商 RARE 在成功制作并发行 ARC 及 SNES 版《杀手学堂》后，继续着手开发其续作。目前计划将 2 代首先在街机上制作推出，目前已经可以在 INTERNET 的 NINTENDO HOMEPAGE 上看到其开发的画面。会不会移植到 N64 上目前还没有确切消息。



▲RARE 公司利用高技术制作了包括《超级大金刚 1，2》在内的数款优秀作品。这就是《杀手学堂 2》的开发画面。

这么方便的设备，还愁玩不到游戏吗？





▲▶画面上是 SUNSOFT 很早在 FC 上推出的一款棒球游戏，这次利用这套新系统移植到了 SFC 上，形状很象一种古老的音乐磁带。

PS 水浒演武

ACT CD－ROM

厂商 DATA EAST　发售日 96年1月12日

街机及土星推出后大受好评的《水浒演武》如今又出现在PS上了。900年前的北宋，奸臣当道，梁山好汉揭竿而起，13(?)名豪杰决战开始！与街机、土星不同的是PS版加入了“DATA EAST”另一人气格斗游戏“斗士历史”中的主人公”沟口诚”，Ye，MIZOGUCHI FIGHT！

穿梭时空 东瀛战技VS中国武术！



▲沟口诚的空中猛虎波是否能与花和尚鲁智深的“飞影旋杀阵”和“罗刹”对抗呢？



▲POWER UP！黑影中豪杰的暗杀拳使阮小五吃不消了。



▲无论“托塔天王”如何骠悍，都不是我27岁高中生的对手！

PS 吞食天地Ⅱ ～赤壁之战～

ACT CD－ROM

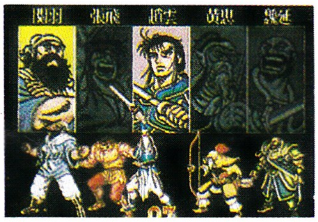
厂商 CAPCOM　发售日 未定

CAPCOM公司的著名街机动作节目在PS上登场！关羽、张飞、赵云、黄忠、魏延五名大将可供你选择，连续技、摔投技及必杀技忠实再现，而且保留了武将的骑马战斗。众多宝物及武器在游戏中起着重要的作用。只要您买一台PS，在家里也可以享受到街机游戏的乐趣了。

三国时代的故事



▲游戏以本宫广志的漫画作品《吞食天地》为蓝本而设计。



▲共有五名攻击力、防御力各不相同的将军，可这并不是五虎将呀！

从画面上看，PS版仅与街机版有一些小差别。▼



▲双人共同打倒强敌的快感十足。

▲街机中的迫力感完全移植。

SFC 信长之野望·天翔记

SLG 24M

厂商 KOEI　发售日 96年1月

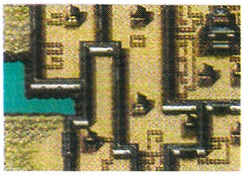
日本战国SLG的最高峰《信长之野望》系列的最新作《天翔记》在SFC中登场！这款最新作的特色是通过大名的“教育”使部下武将的能力提高并逐渐成长起来。有了这款SFC版的《天翔记》，相信SFC的玩友就不会为玩不到《信长之野望》新作而羡慕别人了。



将手下得力武将的能力发挥至极限吧！

▲合战是在包括许多城池的广大地域上展开的，一定要全局考虑。

成功，全国统一！



▲这是SFC版所独创的要素，乐趣很高啊！



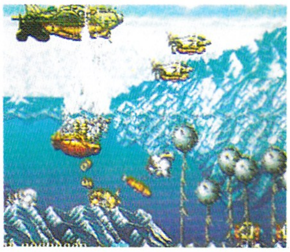
▲游戏中登场的武将给700人，而每个人的能力数值设定得很详细。

SS 海底大战争

STG CD－ROM

厂商 IMAGINEER　发售日 95年12月15日

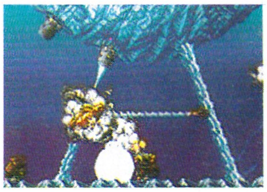
密集的火力，细致漂亮的画面，一度街机房中火爆的“海底大战争”现在全面移植在土星光环下了。操纵潜水艇去破坏入侵敌人的战舰与飞艇吧，前方有鱼雷攻击，上下方均有特殊的爆雷。此游戏乍看让人目眩，上手后是个颇刺激的射击游戏，很久没有感受到刺激玩友可玩个痛快！



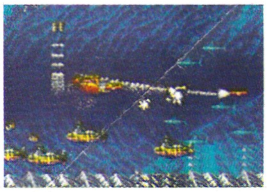
▲看，细部的处理令人瞠目吧，冰山、海底、水面以及敌我方战舰……，这才是32位机的效果！



▲用鱼雷及爆雷等多方向的武器去攻击敌方称霸海上的异形战舰。深潜、战斗、发射！！



▲在冰冷的南极海洋，经常有冷冻光线向我方进行突袭。谁破坏了和平的海洋？



▲看水中的鲨鱼，也与敌舰为伍吗？生态平衡难道就这样被破坏了吗？决不允许！！


街霸研究



武装飞鸟

STG	机种 SS、PS	媒体 CD－ROM
	厂商 ATLUS	发售日 95年12月15日



▲猜猜谁是敌方，选择精彩的动画观看吧！

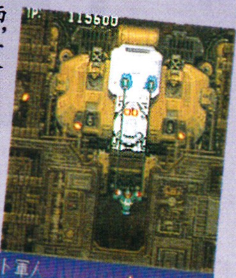
还记得94年秋“彩京”的街机大作“GUN BIRD”吗？那丰富的过场动画、变幻无穷的武器终于被全部移植到SS和PS上了，OK，SHOOT！

在人类的动力飞行得以实现之时，以本世纪初叶的欧洲为舞台，为争夺可实现任何愿望的“阿特拉之魔镜“(龙珠？)，寻找四散于世界各地的魔镜的碎片，五位天空冒险家与邪恶的盗贼团操纵的超常巨大生命体展开了宿命的决斗……



▼28岁的大冒险考古科学家。▶身穿助推器高速移动于长空。





▼来自俄国的机械军人。▶看来似乎很平静的画面，一会儿……





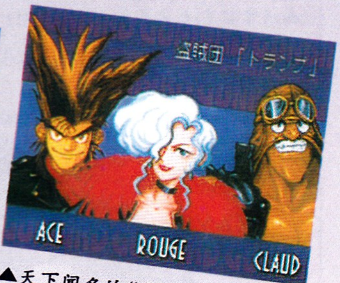
▲我的飞行器就是传说中的巫女扫帚哟！▶可爱的兔宝宝诱导弹。





▼中国的女版孙悟空可是你所要选择的呀！▶用汗毛变身，御驾筋斗云的『分身突击队』。





▲天下闻名的“盗贼团3人组”就是我们呀！



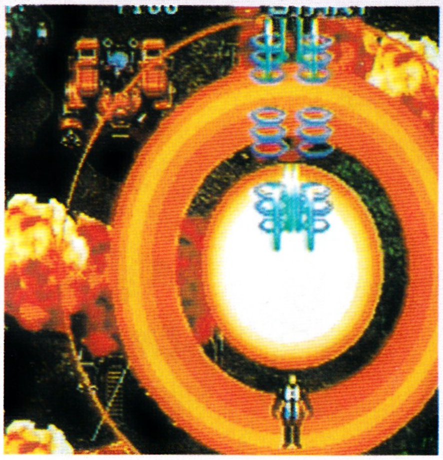


▲年已60岁的执着飞行FANS『铁』。▶这就是『大江户大火灾』的预备姿势。

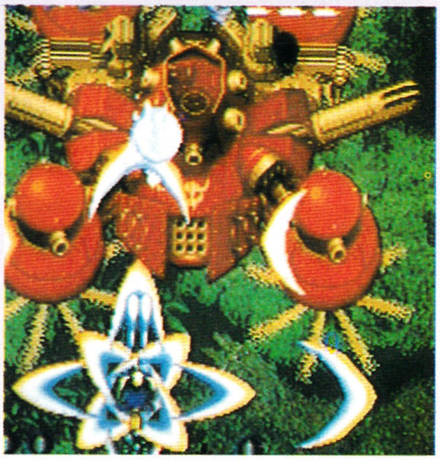
FLYING！

▼在风景如画的欧洲丛林，巨大的BOSS VS 小魔女之“风魔回旋镖”。

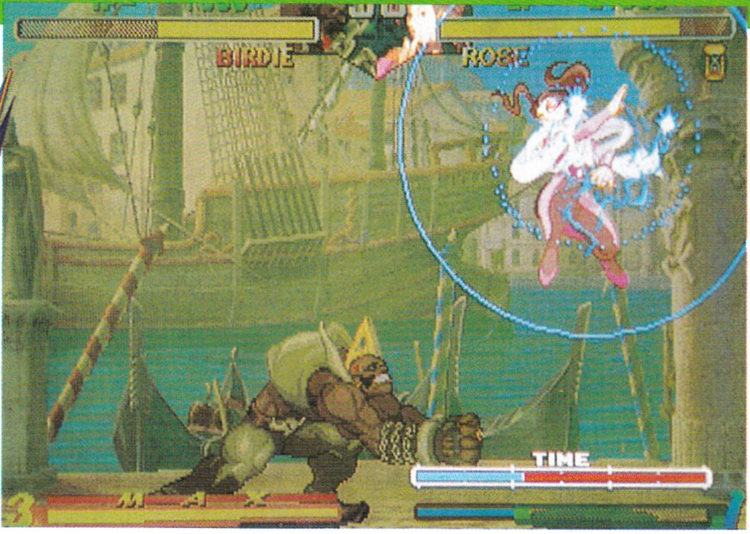
▼科学家的超科学爆弹！





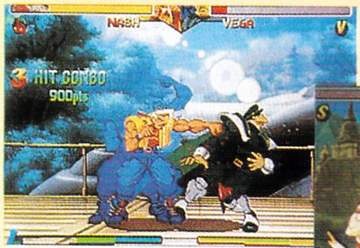


STREET FIGHTER ZERO 2



机种 ARC	厂商 CAPCOM
类型 ACT	发售日 96 年 3 月

《SF ZERO》第 2 弹于街机登场！



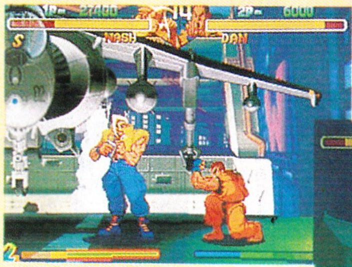
▲通常技也会有残像，不是梦吧！



▶在必杀槽上边的那个槽究竟是做什么的呢？

还是隐藏角色吗？

▼前作中三名隐藏人物：豪鬼、VEGA、DAN 在本作中仍会健在。





▲游戏的背景经过全新的绘制，更加华丽了。

华丽的背景！

CAPCOM 的大人气作品《SF ZERO》一上市便受到玩者的肯定，现在其续作《SF ZERO2》又在街机上登场啦！在 1 代中包括三名隐藏角色在内一共只有 13 名角色，略显单薄，而 2 代中增加了五名新角色，这样加上 1 代中原有的角色，就比前作《SF Ⅱ X》还多一名，共有 18 名角色！除了每人新增加的必杀技及超必杀技以外，游戏最大的改动是新增加了原创的指令输入系统，它们究竟怎样的呢？

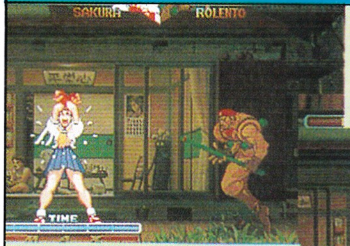
FOLLOW ME!

记得在《SF ZERO》刚推出时，曾有人说 CAPCOM 没有什么新花样，这虽有些偏颇，但在此类节目日新月益的今天，如不能拿出令人叫绝的新招是不能令人满意的。而 CAPCOM 这次导入必杀技输入时间的新系统，无疑是抱有厚望的，究竟使用的效果如何，则要在你亲身体验后才能知晓的哟！



▲隆飞起一脚直踢豪鬼的面门，突然画面暗了下来，静止不动了，而豪鬼头部出现了“灭”的字样，他究竟想干什么呢？

史无前例地在对战游戏中加入必杀技输入时间系统！



▲当 3 个键同时按下的时候，时间槽就会出现。出招吧！

指令输入开始！

可以输入许多指令！

▼在这时可以输入通常技、特殊技及连续技，使出有效的组合技吧！





▲一段时间后，当你使出预先想使的技巧时，对手却无法得知你会如何出招。

对手还不知所措！

6HIT COMBO!!



▲成功了！6HIT COMBO！对手受到了巨大的损伤。这是一种“一发逆转”的技巧呀！

在次世代竞争中的任天堂打出了出人意料的牌

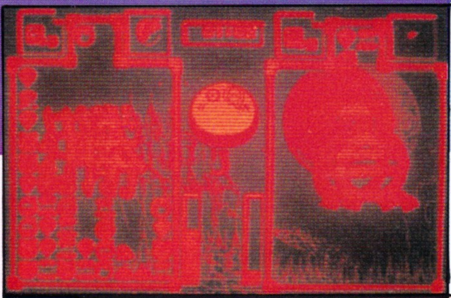
—V·R BOY！



▲这就是 VB 的实体图，主机及手柄的造型经过精心的设计，尤其适合玩 3D 类的游戏，相信会很顺手吧！

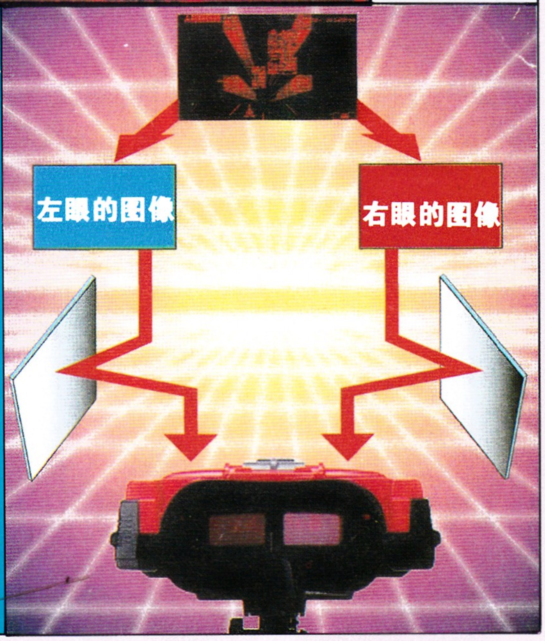
自 94 年底日本各大游戏机生产商纷纷推出了高性能的 32 位游戏机，而任天堂却似乎稳坐钓鱼台，不动声色。直到 95 年 7 月 21 日才匆匆推出了自己的 32 位游戏机——VIRTUAL BOY（简称 VB）。

VB 不同于其他游戏机，它不需要使用电视来作监视器，它自带监视器。玩者玩 VB 时看到的是完全立体的画面，可以感觉到非常逼真的 3D 立体空间。然而，看着它那红红的画面，没有实际体验过那种感觉的人会掏出 15000 日元来把它带回家吗？让我们听听一位日本从事空间表现的美院教师——片桐赖继是怎么说的：V·R BOY 可以表现各种各样的立体图像，可以让人对其产生很大的兴趣。如果这类游戏机继续发展的话，那么除了游戏之外也许还可以做许多事情，比如说它的信号不用眼睛看，而直接作用于视觉神经，即使你闭上眼睛也可以有 3D 空间的感觉。看 VB 的画面，即使是很远的东西，也可以产生好象拿在手里的真实感，一切都可以用它那特别的双视镜做出来。另外，人们的世界观及自我存在的价值观等也可以依赖自己视觉来实现。VB 也许会给人洗脑吧！（笑）事实上，我一定会买一部 VB 的。（笑）



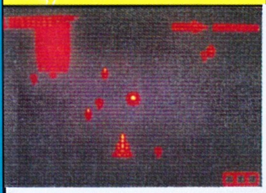
◀如果不通过目镜直接看屏幕的话，图像是双重的。通过将双重影像的叠加，玩者即可看到立体图像了。▼

VB是怎样产生立体图像的？



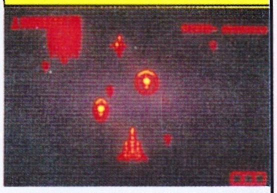
创造了全新的游戏感觉！

下線的情况



▲射击游戏的飞机可以在上下线的不同层面上躲避敌人的攻击。

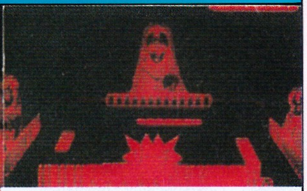
上線的情况



▲在三维空间内进行闪避，操作是否变得复杂？今后的游戏是否全都如此。

任何一种游戏都是立体的！



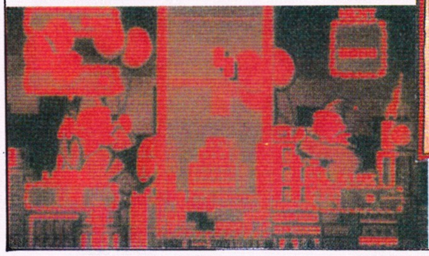


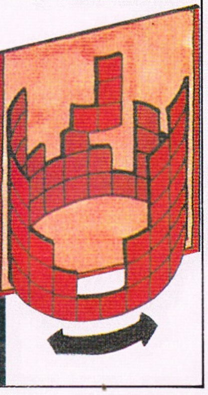


▲几乎任何一种类型的游戏均可以立体的形式表现出来，如果是彩色的话就更好了。SPG、TBG、3DRPG 如果都用立体的形式表现的话，我们能否适应呢？

要建立新的游戏意识！

▶倍受人们喜爱的俄罗斯方块也变成了立体的，也许会有些不适应吧。游戏方式如图所示，是可以任意旋转的。虽然游戏是立体的，但是却很正统，只有七种基本的方块。






再见吧，吉斯！
346 Mb
出招攻略详见本刊96年第3期
REAL BOUT
餓狼伝説



SNK 新战略
～PS 将出现 SNK 软件

◀今后在 PS 上也能玩到这样的 GAME 了吗?对!

继世嘉 SATURN 之后，SNK 近日宣布，将在索尼的 PLAY STATION 上制作其软件。

这批软件将于 96 年春以后在 PS 登场，目前已公布的有《'95 格斗之王》、《侍魂—斩红郎无双剑》及《REAL BOUT 饿狼传说》3 款。

与此同时，SNK 也公布了将在 PS 上制作 3D 节目的计划。3D 格斗还是 3D 射击节目还不知道，但总之是令人期待的。

热门软件发售大战！午夜零点是吉祥数字吗？



▲象日本这样的发达国家，购物排队是非常罕见的，但当新的机种和软件发售时，就会如此。GAME 就有这么大的魅力！

热门的软件必然有上佳的销路，但对于日本的发售商而言，不做一些促销的措施是不太可能的，而近期的许多软件更是采用了"零点发卖"的战术来作宣传。

首先是著名的个人电脑软件"WINDOWS'95"在秋叶原的首次贩卖定于午夜零点开始；然后在 12 月 1 日，著名的 3D 格斗游戏代表作《VR 战士 2》SS 版也不甘示弱地于当日凌晨开始发售。午夜的秋叶原街头排起了约 600 人的长龙等着购买。而次日早晨池袋的"BIG CAMERA"门前也现了 300 余人的队伍，当然也是为了《VR2》而来的。

与此针锋相对，超级任天堂软件《勇者斗恶龙 VI》在 12 月 9 日也进行零时发卖，地点是新宿的"SOF MAP"店。《DQ》系列每次发售必然会出现等待购买者的长龙，这回自然也不例外，当时便有 400 余人的队伍出现在寒夜中。到了清早，池袋的"BIG CAMERA"门前顾客已多达近千人！长队由本店一直排到附近的公园里。两家店当天共销出 10000 盘以上的《DQVI》。

NEO·GEO 新型 CD 机登场



◀"Z"！究极的 CD？读盘再也不用那么长时间了！



▶这是"Z"的开机画面，比原先的更直观。

▼与老式机的大小比较。



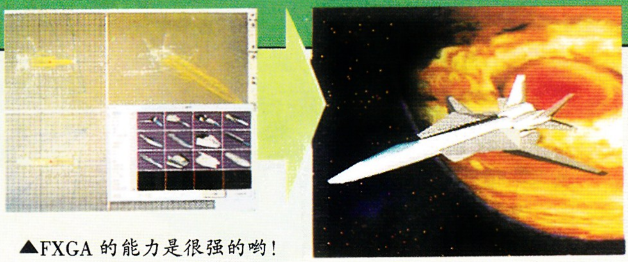
SNK 的新型 NEO·GEO—CD 开始发售了，它的名字叫做 NEO·GEO—CDZ。

"Z"的外型和颜色都让人想起 SATURN，尺寸上也比老式的 CD 要小一号。在机能方面，最大的改进点在于采用了倍速的 CD—ROM，并加入了新型的外部扩张端子，相信 SNK 的用意是让它与次世代机对抗。不过真能如愿吗?

NEC 电脑产品展及 PC—FX

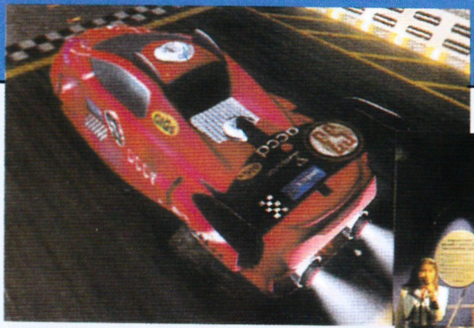
在 95 年末，于幕张召开了名为"NEC 电脑产品展'95"的盛会，本次已是第 15 届。

在本届展示会上公布了可以使 NEC 的 32 位主机"PC—FX"运行 PC—98 软件的外设"PC—FXGA"。定价为 46000 日元（约合人民币 4000 元），该装制可以对应专用的工具软件供用户自制 PC—FX 的软件。



▲FXGA 的能力是很强的哟！

CAPCOM 加盟 M2 系统！





▲借助 M2 的性能可以不断地推出佳作。

松下电器的 64 位机“M2 SYSTEM”，公布以来受到各界注目。现在 CAPCOM 也正式宣布将在 M2 上制作格斗 GAME！

“M2 SYSTEM”在计划中，是可以使用街机基板的系统，目前松下与 CAPCOM 正在研讨开发与“M2”兼容的基板问题。

在 CAPCOM 的制作与 M2 的技术力结合时，会出现更有水准的软件吗？

软件制作界的祭典 AMD Award 授奖式



95 年 12 月在新宿的“PARK TOWER”中心召开了第 1 届“AMD Award”，这是由业界内软件制作人联盟（AMD）召开的授奖式。主要内容是将一年中发售及发表的优秀作品进行评价和奖励。参加的制作社及企业多达百家。

奖项共有 7 种。其中有两部游戏软件获得了大奖。分别是《D 之食卓》和《VR 战士 2》，前者为最佳情节奖，后者为最佳美术奖。





▲业界的祭典，日本业者的节日，我们国内何时才能有这样的盛会呢？

◀两部不朽的作品，相信都会有更精彩的续作推出。本文截稿时，已有消息称《D 之食卓 2》正在制作，《V·R 战士 3》也将于不久推出。

“美洲虎”的 CD 主机发售



▼CD 机是与主机连接的。



闻名已久的美国雅达利 64 位主机“JAGUAR”，终于推出了 CD 机，它是接续主机本体来使用的，定价 149.95 美元（约合 15000 日元）。

虽然它是 64 位的主机，但性能似乎并不很强大，游戏也不多，也许是因为较早推出的原因吧。美国的高档游戏机共有两种：“美洲虎”和“AMEGA 32”，但前者比后者更接近玩家，因为后者主要用于家庭教育。两种美国主机国内都很少能够看到，不知何时才能在国内普及开来。

新加入的五名角色，令游戏增色许多

元



元（GEN）是SF系列第一作中登场的敌方角色，他掌握着“丧流”与“忌流”的功夫，而随着时间的流逝，他对本流派的功夫更加精通了。

超必杀技——死点咒



▲当死点咒使出之后，对手头上会出现倒数的数字。



▼在数字为零之前，对手会不断受到攻击，可谓致死的超必杀技。

▼这是丧流的超必杀技——惨影，这招是高速从对手身侧冲过，对其造成伤害的。



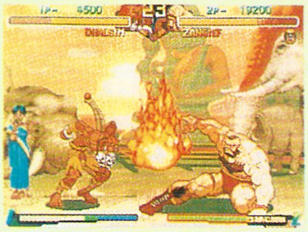
▲这是忌流的超必杀技——狂牙，这招是从空中击打对手的。



达尔希姆



在《SF Ⅱ》系列作品中活跃的DHALSIM再度登场，大受欢迎的瑜珈火炎、瑜珈大火仍旧被继承下来，并且追加了新的超必杀技瑜珈风暴，其实力会提高不少吧！

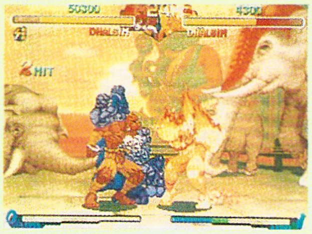


▲记得这熟悉的场地及必杀技吗？如今此技的性质会有变更吗？

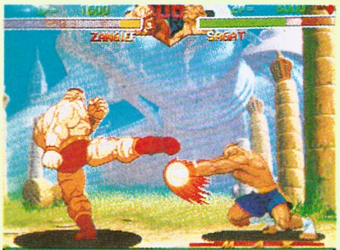
瑜珈大火！

瑜珈地狱火炎！

▼这是达尔希姆的超必杀技——瑜珈地狱，他竟可以用这么多表情来吐火吗？

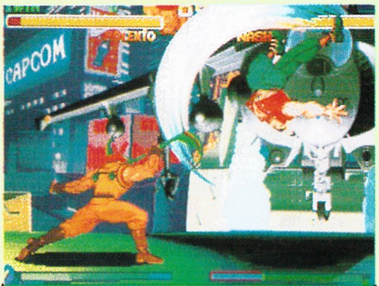


桑吉尔夫



哇，ZANGIEF再度复活啦！那用双腕将对手抱起回转坐落的“螺旋打桩”与豪快的笑声令其人气度十足。今作中他不但继承了这些，也会加入一些新的超必杀技的。

罗伦托

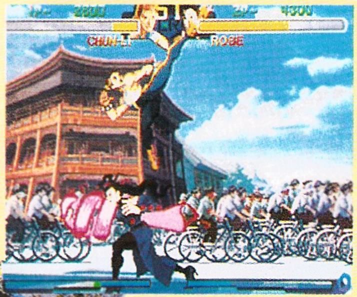


ROLENTO是在CAPCOM格斗作品《FINAL FIGHT》中登场的BOSS角色，这是一名动作迅猛的军人，可令对手在一瞬间倒下，而他还有投手榴弹的技巧。

樱花



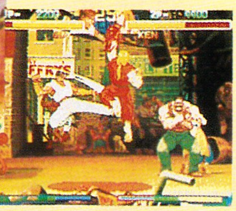
从画面上可以看出樱花是一名日本女高中生，她使用着与隆、肯一样的波动拳，他们之间有怎样的关系呢？



▶春丽没有新加技巧，但气功拳的指令方法却改变了，会更容易使出吗？



▼SODOM新添的超必杀之技，样子很怪呀（友谊之礼）



▶这是肯的火焰升龙拳，威力比以前提高了吗？

角色新添了超必杀技 会使超必杀技的性质有所变更！？

今作中许多角色追加了新的必杀技，而必杀技的性质也与前作有所不同，而具体的技巧要在实际战斗中去体验。游戏的背景也都重新绘制了，春丽的场景中自行车的数量也增加了。

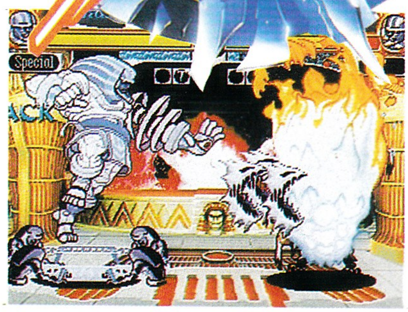
恶魔战士Ⅱ之吸血鬼猎人

VAMPIRE HUNTER

机种 SS 厂商 CAPCOM 类型 ACT 媒体 CD-ROM 发售日 96 年 2 月 23 日



▲新角色 DONOVAN 之“神足击灭”是否会让你想起《饿狼传说 3》中望月双角的“威喝邪神阵”呢?



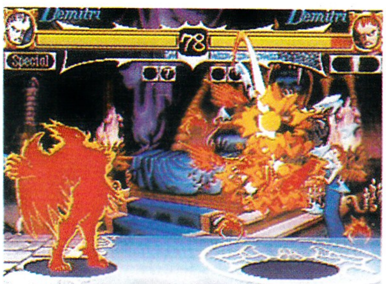
▲法老王之“王家之制裁”是不是有些豪鬼的“空中波动拳”的味道呢?

格斗游戏历来是玩家心中的至爱，此次 CAPCOM 的另一个格斗热作也被土星移植了，虽没有象《街霸》那样名扬四海，但其轰动程度也是不可低估的呀!

它虽未能大红大紫，但禀承 CAPCOM 一贯之大家风范，势必摆脱《街霸》的阴影，走出一条“恶魔之路”:14 名僵尸恶魔系的斗士集结一堂，各以超群的武艺挑战对手，象捕杀猎物一样厮斗，成为僵尸界的霸主。

游戏中必杀技分为普通、ES、EX 三种，可以说就是弱中强三种吧。好好集聚能量，连续使出超必杀技置对手于死地吧!

恶魔战士参上——谁与争锋?



▲吸血男爵的 EX 必杀技很酷吧!



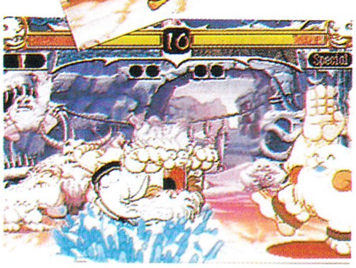
▲僵尸界格斗大盛会可是要参加的哟!快快行动,GO GO!

▼使用“丧尸扣篮”的 ZEBEL 可是个擅长体育的摇滚乐手呀

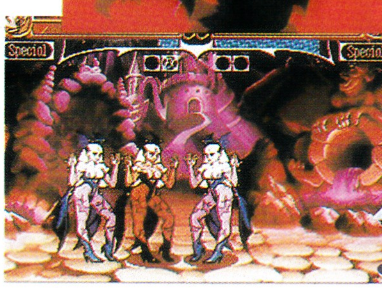


▼标题画面中吸血男爵很酷的从蝙蝠洞中走出(嗯,BATMAN)。





▲雪男之冰冻攻击让你尝尝好味道的“冰雪仙人掌”!



▲苏格兰女妖的“暗黑幻影”与豪鬼的“瞬狱杀”出法一样。



任64延期至9月…不过仅是美版延期！



▲这是美版任64的宣传画。



美国任天堂(NOA)近日宣布，“任天堂64”在美国的发售日延期至9月30日。为何在这样的时候会再度改变计划呢?

“日本的任天堂64发售日(4月21日)到来前，确实已有50万台以上的订货，而美国的发卖则要进一步的准备。5月间准备在洛杉矶的E3展示会上进行大型的发表报告，然后再投放市场。”(任天堂广告)

NOA在发表这一消息时，同时宣布美版主机的名称放弃原先的“ULTRA 64”正式称为“NINTENDO 64”。

SQUARE参入PS!!

在本刊今年第三期已做过特报，SQUARE为PS制作FF系列的第七作，在本期中继续为大家介绍其参入PS的详情。

“站在开发者的立场，要充分考虑满足用户的需要而努力制作新类型的游戏。就现状而言，用CD—ROM为媒体的PS较合适，因为它是最适合于能表现用户感情的节目”之主机。

SQUARE对于PS而言，是强得不能再强的援军。由于SQUARE的参入，将使普及率迅速上升，“目标500万台”将不再是梦想?!

▶FF7在PS推出令许多行家大跌眼镜。



▶只有在32位机上才能达到这种效果。

SEGA出售MODEL2系统

SEGA已决定将街机的MODEL2型CG系统基板向其它公司出售。“MODEL2”是被使用在《VR战士2》、《世嘉拉力》等节目上的高性能CG基板，也是具每秒处理30万POLYGON的世嘉业务用招牌基板。

购入MODEL2的厂商，在新的平台的开发的节目可以省下许多成本，而制作出与《VR战士2》水准接近的游戏。

目前已决定使用MODEL2的厂商有JALECO、TECMO、DATA EAST三家。世嘉表示，这个决定是基于希望业界全体CG技术进步而产生的。

▶此举对于街机市场功德无量，今后MODEL2变私器为公器。







台湾超大型展示会开幕



◀台湾会场的景色比日本如何。

2月8日—12日，台湾省台北市召开了"台湾电脑娱乐&多媒体SHOW96"。这是一届展示个人电脑及家用机的游戏软件与多媒体新产品的展览不仅台湾企业，日本及美国的很多厂商也参与其会并展出了各自的新作。

近年来，台湾省电子游戏业飞速发展，尤其是PC GAME的制作群进步很快，已从单一的模仿逐渐过渡到具有一定的独创性。这次展览可算是向世界业者的挑战吧！



◀A'CAN也在这里登场。

VANTAN电脑学院的学生的揭示

2月9日至2月11日，VANTAN电脑情报学院的"VANTAN CREATORSFES '95"在涉谷BEAM召开。这是一次同学会，学校的学生们在会上展示各自的作品。其中，通过第一次审查的7位学生所制作的游戏为审查员及所有观众进行演示。

这样的展示会，对于充满创作欲的学生们有着极强的促进作用，也为他们日后成为专业人员积累经验。在作品日趋商业化的今天，这一举动将有助于高水准的体现个人风格的作品大量出现。

看到这条报道，玩友们是否也同我们一样，立刻想到在我国何时才能有这样的学院呢！

◀正在讲解的这个人长得真有点象马里奥呢。



"KONAMI"出现在球衣上

2月2日，日本J联盟"威尔迪川崎"公布本队的新队服。该队一直是由KONAMI资助支持的，因此在队服短袖上出现了KONAMI的商标。在J联盟的赛事中，不久会看到身穿这种球衣的选手。这说明游戏业的巨大利润会促进及带动其它行业的发展，我国人民何时才能发觉这一点呢？真希望我们的甲A球队的球衣上能出现我国游戏公司的标志呀！



ATHENA参入PS!



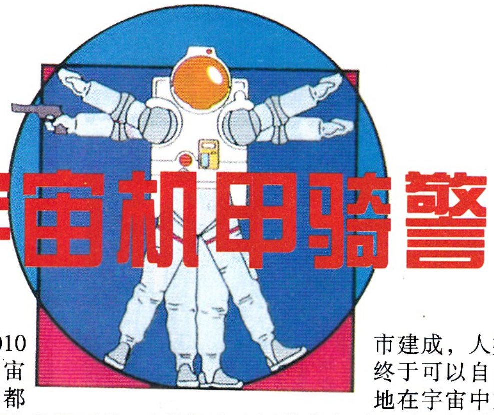
在96年初，ATHENA召开了正式宣布参入PS的记者招待会，在会上ATHENA介绍了将于96年发卖的4款作品，并于当场播放了正开发中的新软件的DEMO。

在发布会上介绍的节目包括《战斗小子》、《ATHENA家庭盘》、《绘描卫门》、《RING OF SAIYAS》四款。

不断有新厂商参入的PS，它将势不可挡地成为霸主？

3DO 类型 AVG CD-ROM
厂商 KONAMI



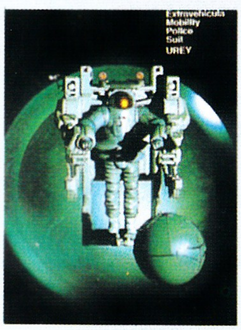


宇宙机甲骑警

公元2010年，漂浮在宇宙中的巨大人工都市建成，人类终于可以自由地在宇宙中穿梭了。数10万人移民至此，过着与地球同样的和平生活。但是人类始终不适应宇宙间的生活，各种疾患、障害频频不断……

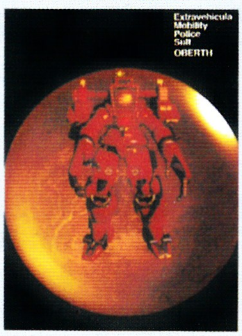
公元2040年，传说中的宇宙机甲骑警（PS版名为“SNATCHER”），也就是本节目的主人公乔纳森·伊古拉姆与另5位战士开始了他们的冒险行动。由于许多不明情况的发生，战士们终日沉溺于酗酒和追忆往事，主人公失踪的妻子也莫明地出现了，这时故事的帷幕也徐徐揭开……

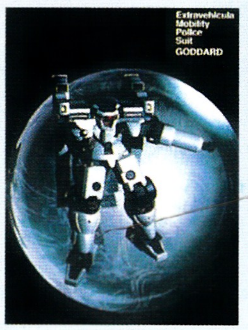
众多版本的力作，画面精美的冒险之旅！



▲旧式骑警，20余年前的实验品。

▼比起左方的“UREY”装甲更强化的“OBERTH”。





▲具有强化的高速机动性新型骑警“GODDARD”。

▼辅助骑警解析数据的机器人——DEVICE。





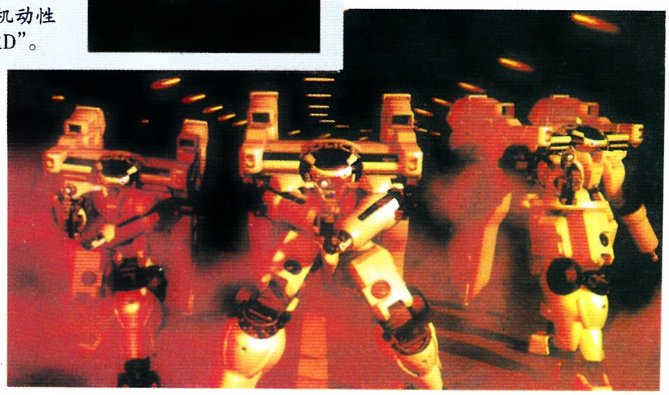
我是乔纳森！

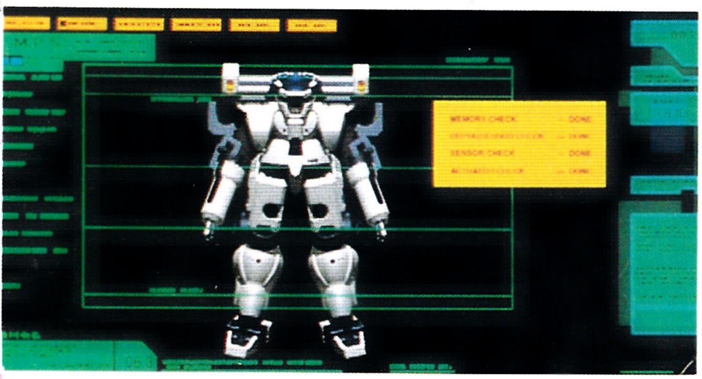
宇宙骑警



◀英雄救美？

▶乔纳森的敌手抑或是同盟军？





◀这就是最新一代骑警的资料分析，你能熟练地驾驭它吗？

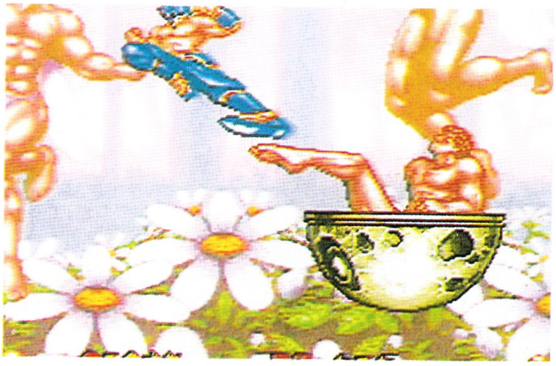


FIRE！

搞笑！史上最初的浮游对战游戏！！

▼被晒成褐色的肌肤在空中华丽的飞舞，感觉上与通常的格斗游戏全然不同。





▲浮在空中的对战相当有趣，但要注意攻击的方向。

超兄贵
——爆烈乱斗篇



在PC－E版中的超兄贵的2P在本作中也会登场，彪悍与美丽的鲜明对比。

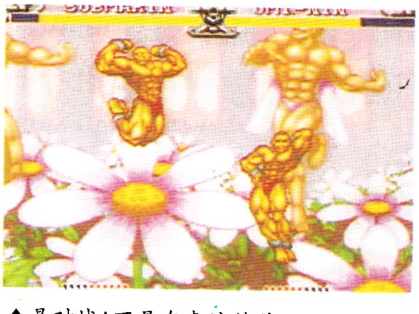
机种:SFC	厂商:NCS	类型:ACT	容量:16M

《超兄贵》是1992年在PC－E上带来震憾的肌肉派射击名作，令人晕头转向的装束及奇怪的护卫枪，这个突破性的作品在PC－E上作为名作（迷作）而出现，现在它的续篇也登场了。

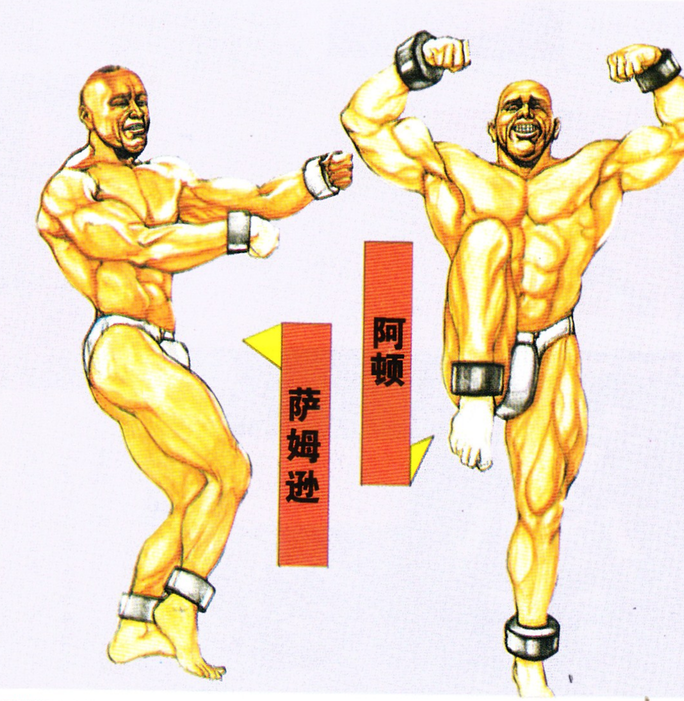
这部有着强烈个性的作品在SFC上以对战格斗游戏的姿态登场，新设计了可以全方向运动的特殊系统。



▲下方踢腿是从激光发射孔里伸出腿来。



▲是对战！不是在表演健美！



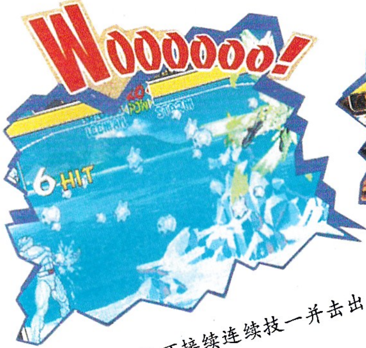
◀元祖肌肉男的搭档

SS X－MAN

ACT
CD－ROM

厂商 CAPCOM　发售日 95年9月29日

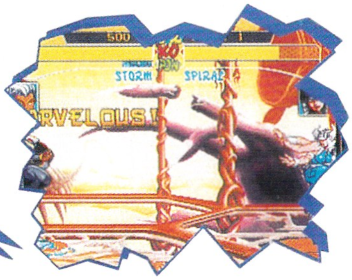
街机的人气对战游戏《X－MAN》被土星完全移植了。依然是美国的英雄们，依然是充满炸裂感的超必杀技！CAPCOM的对战游戏历来是值得信赖的！CAPCOM的BOSS级隐藏人物——豪鬼出现在了美国英雄的大都会中了！不论是狼人、美国上尉，还是女忍者、钢铁队长，抑或是现代的战国武将——银色武士等等10名英雄全是一流的格斗必杀悍将，定会再次让你感受到CAPCOM特有的魅力！





超必杀技可接续连续技一并击出





以上就是其中四位角色的超必杀究技秘奥义。



▼看，彪悍的狼人面对女忍者的“天空乱舞”只有傻眼的份儿！

▲豪鬼在手，天下我有！





◀操纵风、雷、龙卷等“风暴女神”的超必杀“X风云灭绝斩”。

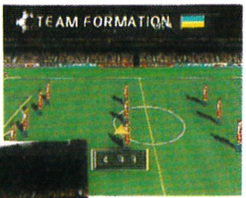
SS FIFA足球'96

SPG
CD－ROM

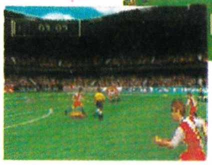
厂商 EA SPORTS　发售日 预定96年内

由FIFA(国际足球联盟)与EA SPORTS合力制作的足球游戏于SS上登场。同名游戏有很多版本，同样在游戏中有真实的现场感，比赛中观众的欢呼声、踢球时的音效迫力满点！再加上全部队员均采用真名实姓，更使足球迷们兴奋不已。

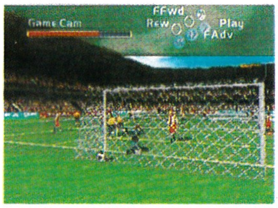
华丽的射门，真劲！
多种的赛事可供选择！







◀▲各式的阵型对比赛影响很大，比赛中有7种视点。



▲在游戏中随时可以进行慢动作重放。



▲流畅的操作感，观众的呐喊十分刺激！

SS 梦幻模拟战Ⅲ

SLG
CD－ROM

厂商 NCS　发售日 预定96年6月下旬

在MD上获得大人气的SLG《梦幻模拟战》系列，如今在SS上推出了第3作。游戏改变了一惯的回合制战斗系统，而是采用了在战斗前计划好己方的行动，然后敌我双方同时行动，而当双方遭遇时就会发生激战的全新战斗系统。这种全新的战斗系统给人以完全不同的感受，因为它需要你在行动前对敌人的行动做出预测。

采用了全新的战斗系统！

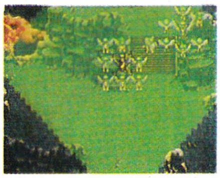


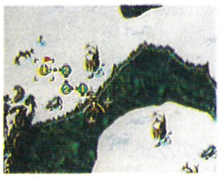
▼32位机的画面比16位机美丽许多，角色仍由漆原智志来设计。



▲游戏中加入了阵型系统，可大大增加机控移动的比例。

▶新的战斗系统会受原来的《梦》迷们欢迎吗？





◀采用了这样的战斗系统，会缩短一场战斗的时间呢？

街霸 ZERO

STREET FIGHTER ZERO™

机种 ARC、SS、PS | 厂商 CAPCOM | 类型 ACT



以豪华绚丽的必杀技著称的《ZERO》终于出现在家用机上了,业界再度掀起“街霸”旋风……

家用机上有三种模式供您选择:街机模式、对战模式及特训模式,不论您是初学者还是对战高手都会感受到它的精彩。另外游戏的几种新系统想必您早已了解了吧!(详见本刊 95 年 12 月号之《格斗天书》及 10 号之《街霸飓风》。)

10 名勇猛斗士为着各自不同的目的踏上征途,最终为消灭黑暗帝王——VEGA! 3 名隐藏角色更为游戏增添了神秘感……

您一定手痒了吧,Here We Go! FIGHT!!



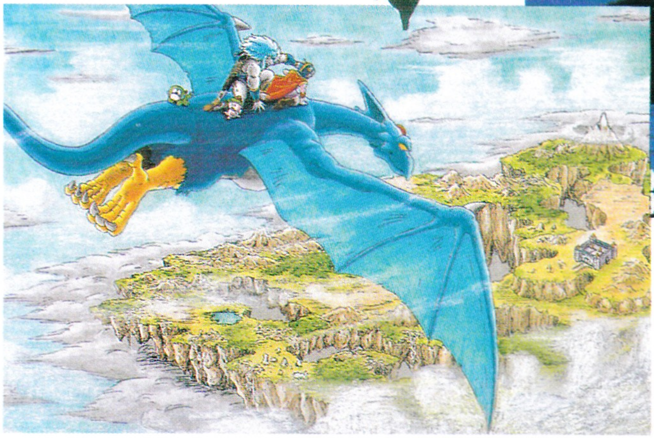
◀春丽之最高段必杀技“气功拳”。

对手攻击时,SAGAT 的反击技。▶



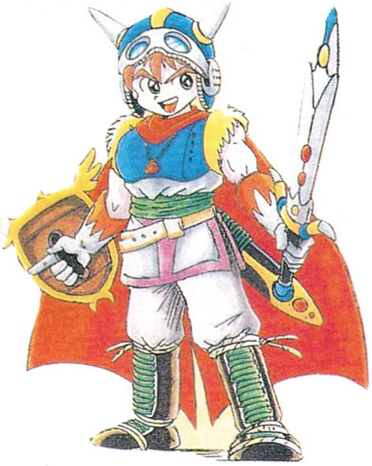


▲巨大的召唤角色！显然是水属性的攻击。

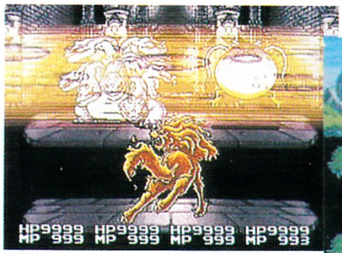


◀游戏后半段可以乘上传说之巨鸟"龙鸟"自由移动。

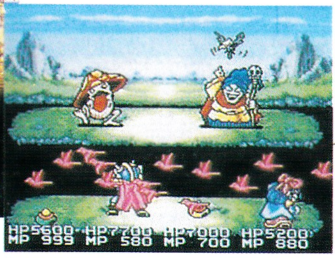
以华丽的战斗画面、多彩的同伴角色及丰富充实的情节而受到热烈反响的RPG《大贝兽物语》第二作，将于夏天在SFC登场！出现了许多新同伴及新魔法，而敌方怪兽的种类比前作更多，超过250种！下面大家看到的，便是游戏的精彩画面！



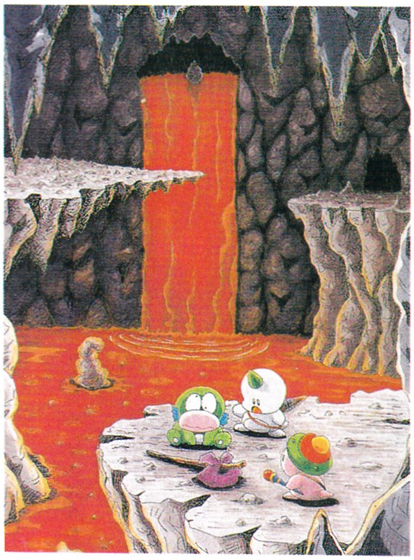
▲很精神的主人公吧？



▲也有这样熟悉的画面。



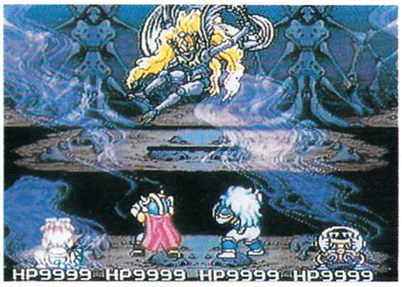
▼三位可爱的贝兽伙伴还是老样子。



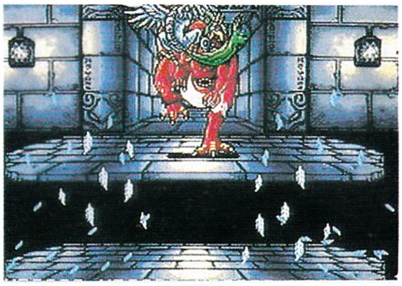
机种 SFC	厂商 HUDSON
类型 RPG	容量　未定

▼华丽程度较前作有过之无不及。











神凰拳

机种 NEO·GEO	厂商 SAURUS	类型 ACT	容量 282M	发售日 96年春

NEO·GEO 第一个真正的 3D 场地格斗游戏登场了，在 SNK 上也能看到精美的具有真实立体感的 3D CD 画面了！

为了成为天界第一统领，八位(?一定有隐藏人物的哟！)神族一拥而上，包括：破坏神、齐天大圣孙悟空、福神弁财天、雷神风神一体队、死神、酒天童子及人鱼姬和贫乏神紊天等。另外，空中作战(上升、下降攻击)成为大热点，空中连续技更是让你血脉沸腾，怎么样，OK，Fight！

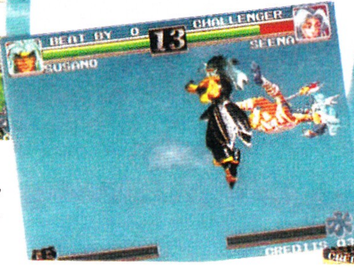
▲这是……，破坏神苏山傲的 CG 画面，颇似《斗神传》+超级赛亚人。

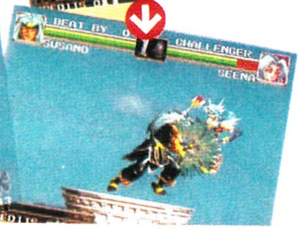


▶齐天大圣孙悟空 VS 贫乏神紊天。









▶华丽的空中连续技会让你得到充分的满足感。属性为"雷"的苏山傲与属性为"水"的茜娜的对决！

"4 种属性"任我选

▶在《神凰拳》的世界存在着"雷"、"火"、"风"、"水"4 种属性，根据角色来设定各自的属性吧！





"天变地异"必杀技

◀看见画面下方的"天变地异"槽了吗？聚满即可使出极华丽的终结必杀技。

机种 ARC	厂商 CAPCOM	类型 STG

19XX

~背叛命运之战~

1945 年战事结束后的某一年，世界一派祥和景象，这时军火商人勾结战争狂人研究出可将地球毁灭、威力无穷的究极兵器，世界再次陷入战乱之中，谁来拯救地球、恢复世界和平呢？

在街机厅你玩到了吗？你会在大汗淋漓时感受到射击游戏的真髓和爽快感的！

永远保卫世界就是"19×"X 版的使命！





▲▶认真考虑怎么对付巨大的敌机吧，拯救地球的使命担负在你身上了！(各位玩友是否记得《1943》中的巨大敌机"亚也虎"呢?)







飞翔之翼 64

N64	厂商 NINTENDO	类型 SPG	容量未定
	发售日 预定 96 年 6 月 23 日		

记得 90 年任天堂的 SFC 主机刚推出时，为了能吸引消费者而制作了几款各种类型的游戏来展示 SFC 主机的机能，其中一款就叫做《PILOT WINGS》（一译《模拟飞行》）。现在，任天堂新一代主机 N64 即将发售，该公司又与美国一家公司联手制作 N64 版的《POILT WINGS 64》。

游戏与前作一样，是让你驾驶各式小型飞行器在空中漫步，领略真正的飞行感觉。与旨在体现 SFC 主机回旋放缩机能的前作一样，这款充满用 POLYGON（多边形）制作的各种物体、模拟在不同环境下驾驶不同飞行器感觉的 3D 游戏，是要让玩者知道——任天堂的新机器不逊呀！

体验真实飞行感觉，浏览美国的风土人情！

三种飞行器介绍

人类一直都梦想自己能象鸟儿一样在天空中自由地飞翔，所以近年来空中的各项运动也越来越被人注意。游戏中模拟了三种飞行器，可以让你体验空中运动的乐趣。



背负式火箭喷射器

◀身穿火箭喷射器在游戏场中飞行，这种东西似乎只有科幻电影中才有，人类真的会拥有这种东西吗？



自转旋翼飞行器

▲类似直升机的飞行器，不同的是要依靠自身的力量来使其旋翼转动，一旦松弛就会掉下去哦。



悬挂滑翔器

◀挂在巨大的双翼下，你就真的象鸟一样在空中翱翔，但要注意气流的方向。

游戏有重放及多种视角功能

最近，许多运动游戏都具有多视角及重放功能，对于次世代机而言将游戏者的游戏过程重现是展示机能的最佳手段之一。



▲在游戏中选择不同的视角，会使游戏有不同的感觉，而重放不但可以欣赏自己的飞行，更可以看出自己的不足之处，并加以改进。

游戏的各个场景就是微缩的美国！

任天堂与美国一家在业务机（俗称街机）领域中掌握许多高科技的公司携手制作的这款游戏，不但所有场景都取自美国实景，而且通过该公司的丰富经验，尽量能够使此游戏达到预期的目的。



自由女神像

▲啊！代表着自由、平等、博爱的自由女神像哦！可我现在飞来飞去，比她还自由呢。



▲当导弹发射的一瞬间，可以看出 N64 处理图象的机能很强大。



国会山

▲国会山上居然有马里奥，游戏业真是发达了？！不过，就算是 N64 也不能将人做得象真人一样。

VIRTUA FIGHTER 旋风

及 SS 软、硬件新动向

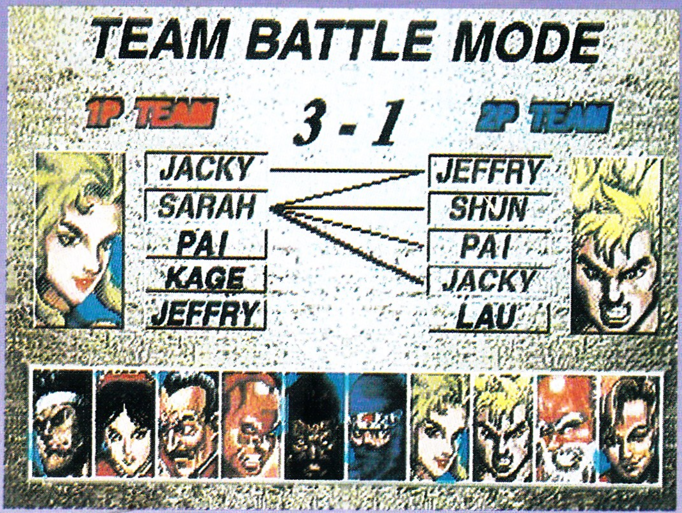


SATURN 版《VR 战士 2》，这部引起无数玩家瞩目的移植作品终于在 12 月 1 日正式发卖了，定价为 6800 日元。

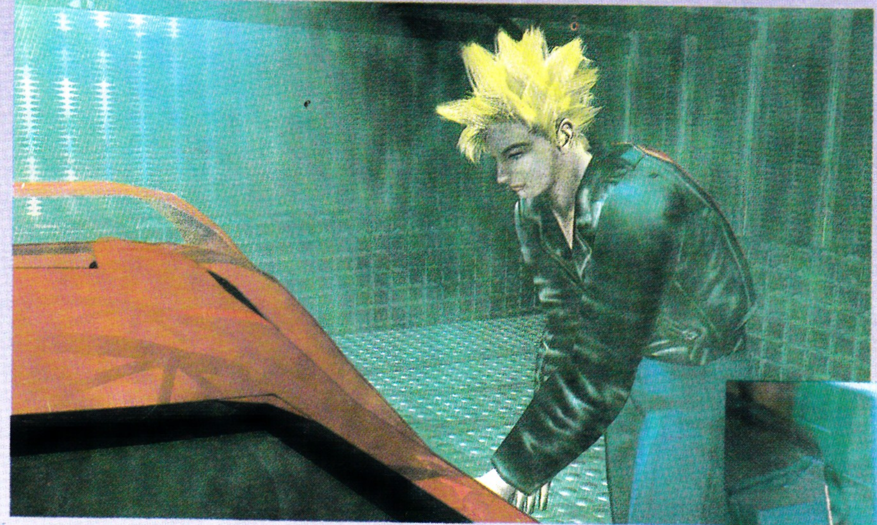
在 SS 版的《VR2》中，共设计了六种 MODE 之多的模式，除常识中的街机、对战模式外，还有超难的专家模式、CPU 对决的观战模式、判定玩家实力的段位模式、以及组队比赛的 TEAM 模式。较之一代，二代的移植工作做得十分成功。相信本期发刊时已有国内玩家拿到了本节目。

在同一个月，另一部《VR》移植作品出手，这就是传闻已久的个人电脑 WINDOWS 版《VR 战士 Remix》，移植工作由美国 DIAMOND EDGE 担当，但就 SEGA 而言，作出同意移植的决定本身就令人十分意外。WINDOWS 版《VR》是配合 3D BOAT 设备发售的，该系统据美方宣布“可担任部分复杂程序的处理工作”，而 SEGA 也表示将在此系统上陆续进行一系列 SS 作品的移植工作。

最后，关于 VR 战士的话题是在日本发售的《VIRTUA FIGHTER CG PORTRAIT》，这是一个 CD 系列作品，并非游戏，而是纯粹的电脑 CG 欣赏专辑，VR10 名角色的 CG 集共 10 张光碟，自’95 年 10 月 13 日始，每隔一个月推出两张。这些专门制作的 CG，画面之精美是不用说了，可惜在日本都是“限量发售”，更别说在中国了，若有哪位烧友能得到全套，可谓三生有幸，不过相信假以时日，在游戏中同样可以看到这样的效果，我们期待着那一天的到来。



▲这就是 SS 版的 VR 战士 2



▲CG 专辑中的 JACKY，每次看到他总会想起超级赛亚人。

▼液晶屏的画面素质如何呢？



海外采风

在世嘉、JVC、日立几家公司同时生产 SATURN 的情况下，要想卖得好就必须有新点子才行，日立公司因此推出了带有液晶屏的 HI – SATURN，这样便可在更多的场合进行游



戏，甚至于驾车外出，在途中停车休息时，也可以享受SATURN的GAME。

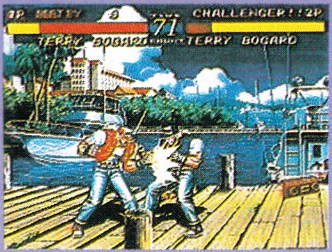
接下来的消息是十分令人兴奋的：针对目前软件不足(尤其是缺乏大牌佳作)的状况，SEGA与众多软件厂商签约并推出大量名作的SS移植版，其中包括TAKARA的《斗神传S》、ATLUS的《真·女神转生》等，最让人吃惊的是SEGA与SNK的联手，现在已正式宣布将于'96年3月左右在SATURN推出《饿狼传说3》及《'95格斗之王》。SEGA自身亦于新年之际推出了著名的街机节目《SEGA RALLY》移植版，据传增加了SS版独有的跑车，但是不知是否保持了那匹威风凛凛的赛马？想来移植水准会比《DAYTONA USA》高吧。

▲对战时的“世嘉拉力”，照家用机的惯例采有上下分屏式。

▶TAKARA、ATLUS和SNK的加入是SS的强援。

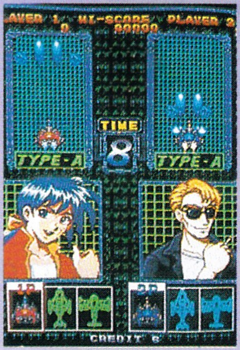


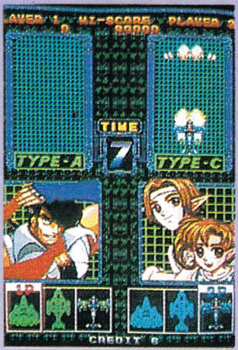


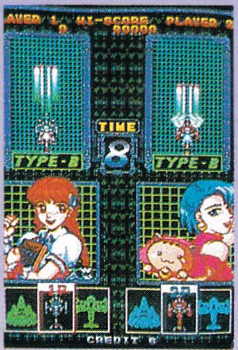


TAITO
街机新作！
正统硬派射击节目登场！！

逆鳞弹







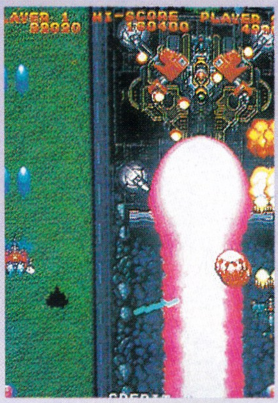
▲角色们都很帅吧！

1P和2P均有三种模式的战机可选择，因此有着六组机师角色，往返于各时代与强敌作战的传统型STG。八方向摇杆及两个键钮的配置（机炮、爆弹)；强悍禁打的敌方首脑；夸张的火力；敌方的子弹速度较慢而自机极快……一切都让人感到这是一个不属于这个时代的节目，但偏偏就是它于'95年底登场后得到了不少玩家的青睐。也许有较大的怀旧因素在内吧，是的，说到怀旧，除了CAPCOM也是在'95年推出的《19XX》外，恐怕没有能与《逆鳞弹》一争高下的了。

▶恐怖的爆弹，真不敢相信是自机的武器。



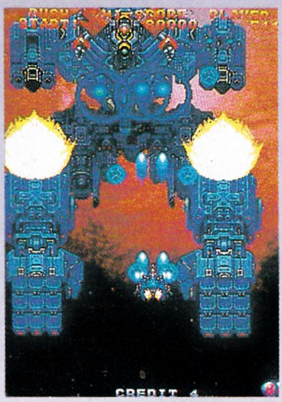
▶带有古代STG气息的弹力能量炮。



▶在很多老式STG中都能见到这样的版面。



▶老套而令怀念的超大型首脑。



次世代机新作频频发表！

虽然N64的发售日逐渐逼近，但SS和PS依然人气旺盛，最近又将有多款新作问世。

首先是CAPCOM宣布了《STREET FIGHTER ZERO 2》和《ROCKMAN 8》(洛克人8)的SS、PS版移植计划；其次是SFC的《皇家骑士团》将会在SS上有两个续作；而以《D之食卓》成名的WARP公司也决定把《D》的续作《ENEMY ZERO》移植至土星。史克威尔年底推出PS版《FF Ⅶ》已是路人皆知的消息，但SS移植《VR3》的决定似乎更具威胁性。不过几乎所有的玩家都相信世嘉必然会采取提升SS机能的方式，不敢想象以土星目前的机能能做到街机，哪怕是一半的水平。

另外，从美国传来的消息说SS版《SONIC》将在年底登场，《VIRTUA STRIKE》和《INDY 500》也会同期推出。但此说未必可信，玩家还是静观事态发展为妙。







▲这就是主人公劳拉，比起前作可是天壤之别呀！不但顺滑了许多，就连样子也漂亮多了。

◤目前还没有在街机上露面的《SFZ2》移植到次世代上会怎样呢？

◀看看这个《VF3》中的JACKY，是不是比2代要漂亮多了，当然了，也有人说还不如2代好看，比如我就是……

史克威尔计划在便利店中销售软件！

3月8日，史克威尔宣布成立流通方面的新部门"DIGICUBU"(音译)，并计划将软件发售从电玩专卖店转移到居民区附近的便利店中。

便利店遍布全日本，这次与史克威尔合作的三家连锁公司，总店铺数量近20000家，但是否会就此给销售带来收益也未曾可知。因为大多数玩家还是习惯于出人专卖店，对便利店的兴趣似乎不大。





▲这是三家很普通的连锁便利店，SQUARE将游戏软件放在这里销售似乎令人有些不习惯，以前这些店中基本只有生活用品。



▲SQUARE先将商品运到下属的"DIGICUBU"，便利店通过卫星资讯获得最新情报，再订购看好的软件。

WARP公司与SONY公司发生了意见分歧！

3月27日，WARP公司召开了新作《ENEMY ZERO》的制作发表会，在会上WARP的饭野贤治社长发表了言语激烈的声明：PS版《ENEMY ZERO》的发售无限延期，而SS版将在今年秋天发售。

《ENEMY ZERO》是WARP公司名作《D之食卓》的续集，原先预定于PS上发售，突然决定改在SS上发售的原因何在呢？

"由于PS软件的发售，要由SONY公司决定制作数量，而该计划书之中的许多内容与我们想的不一样。这个游戏是我们的制作者根据玩家的意见而制作的，而玩家对本游戏采取的不信任感我们是坚决不能承认的。"(WARP公司饭野社长)



◀在介绍游戏开发时，首先出现了PS的标志，但屏幕一闪……



▶随即出现了SS的标志，恐怕是匆忙中未能作出充分准备而造成的。



▲屏幕上出现了SEGA副社长入交先生的画面。



◀这是PS版的开发画面，而现在不知何时才能玩到PS版的《ENEMY ZERO》了。

龙珠 Z 之极度空间

机种 SFC	厂商 BANDAI	类型 ACT	容量 24M

DRAGON BALL Z HYPER DIMENSION





▶看，悟天克斯VS超布欧。



◀战斗的舞台当然少不了地球上的武道会的武舞台了。

▼从曾经惊人骇目的《超武斗传》到现在《极度空间》，（左起：《超武斗传》⇨《～2》⇨《～3》）龙珠Z，FOREVER！！！



▼故事模式中几乎与原作故事进程相同，贝吉塔正面临沙鲁的挑战。



永远的龙珠　永远的战斗！

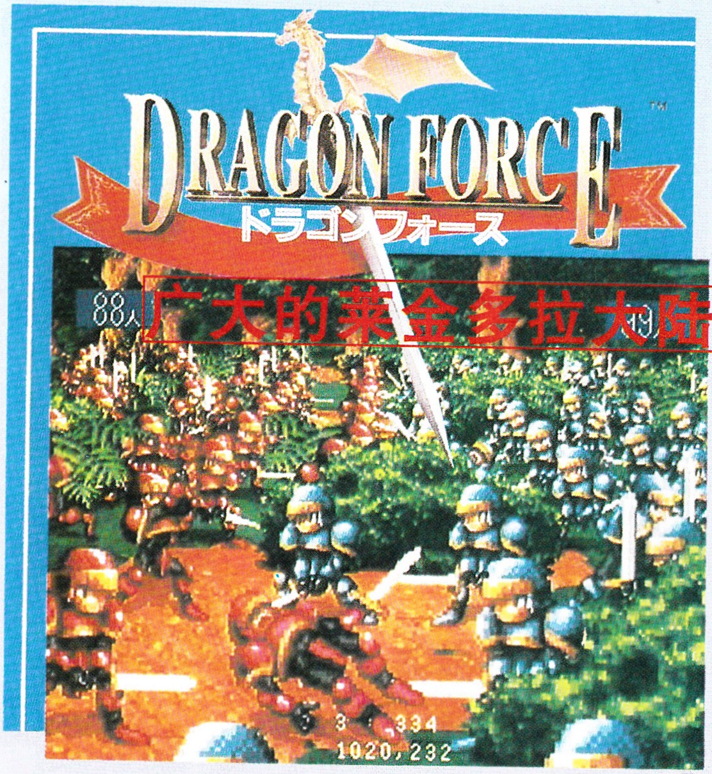
《龙珠 Z》的第四作继 94 年《超武斗传 3》后再度风光登场！

全部 10 名 Z 战士亮相，历代中有名的角色粉墨"上市"！战斗画面纵深感极度加强，还可使用注目的"3D 技"，究竟怎样的呢？更增加了"飞奔"系统（？），可将对手打到飞起，让他"飞奔"于无垠长空（好惨，七窍流血）。让你更兴奋的是体力回复系统，在血槽旁边有一回复计，来奋力战斗吧！新导入的"猛攻战斗"模式更令接近战白热化，接续超必杀更能充分感觉到连续技的快感！超必杀的画面更具迫力，比起前作颇有临场感而减少了些动画气氛，忠实再现激战风云……

相信大家业已玩到此款力作了吧，快，接好超任，为成为宇宙第一战士而争战在这极度空间吧！



▶新登场的『飞奔』系统。孙悟空一脚将悟天克斯从武道会场踢向广懋的次元世界。



龙之力量

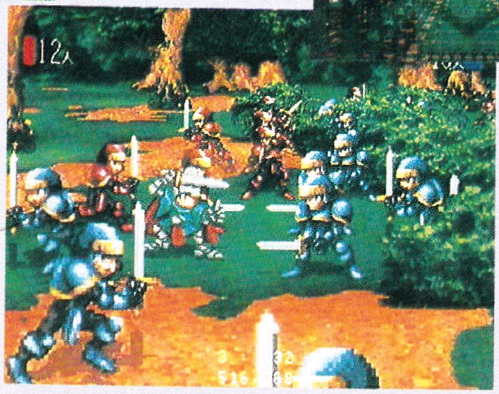
机种 SS	厂商 SEGA	类型 SLG	媒体 CD－ROM

广大的莱金多拉大陆上王子冒险的故事！

在莱金多拉大陆上，有许多小国家相容共存。但是梵塔利亚帝国的国王——被称作狂暴狮子的高尔达克却一心想将世界据为己有。于是乎，大陆上八个国家开始了战争，故事从此开始。

治理好国家不但要打赢战争，而且要搞好内政。



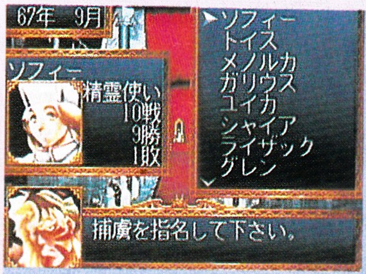


壮绝的战斗，一百人对一百人！

战斗是由一名主将率领最多 99 名士兵进行的肉搏。



每个国家都要组建自己的军队。



战略重视型

说得俘虏要看武将间的因缘关系及性格是否合得来。

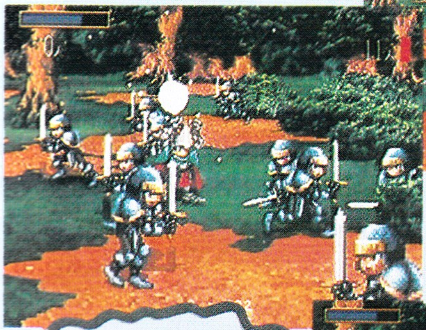


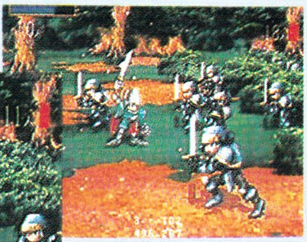
战斗会在不同的地形中进行，士兵的种类也多种多样。



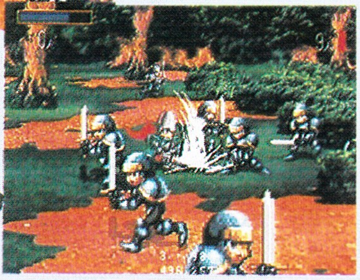




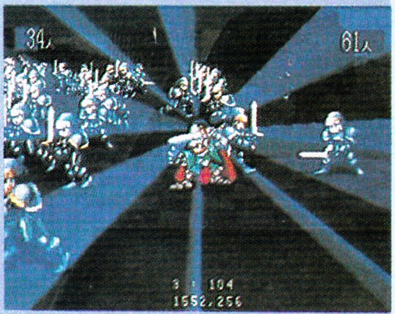




武将的攻击方式很多，并且攻击的动作很有迫力。



武将的必杀技分解动作特别公开。



武将可以使用各种魔法。



兵种的相克性及地形效果要考虑周全。

机种 SFC	厂商 NINTENDO	类型 ACT	容量 32M

超级大金刚 2



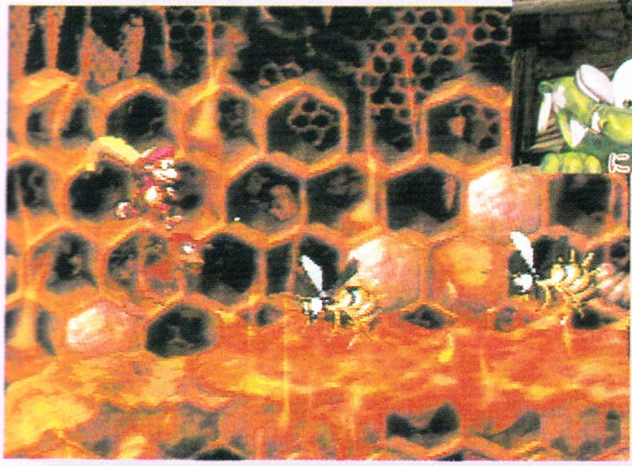
曾经深受欢迎的ACT巨作《超级大金刚》，如今已经有了二代啦！

游戏依然以横版的方式出现，有两只可爱的猩猩作主角，沿途收集失落的香蕉，并打倒各种挡路的讨厌鬼。游戏画面比起一代来可以说是有过之而无不及。可见任天堂及英国雷瑞公司联手出品的游戏，真是发挥了超任主机全部机能。

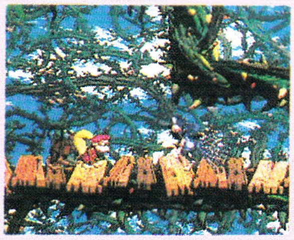


小猩猩还要在空中进行战斗。

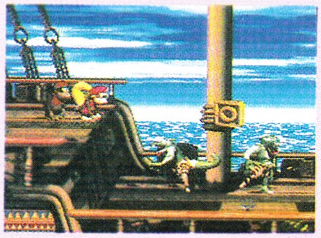
这里对蜂巢背景的描绘可谓登峰造极！



背景图案更富有立体感。



打倒这些可恶的海盗。



太空战士Ⅶ

FINAL FANTASY VII

机种 PS	厂商 SQUARE	类型 RPG	媒体 CD－ROM



▲这就是主角克朗多的必杀剑技，不会是霸王丸的"天霸封神斩"或是草稚京……(不开玩笑了)

经典名作《太空战士》自公布将其第七作在 PS 上登场后(本刊今年第 3 期曾作特报)，它便成了万众瞩目的焦点，在日本的期待名作排行榜马上便登上第一把交椅，难道它真的如此厉害，让其它游戏都退避三舍吗？

自 87 年 12 月《太空战士Ⅰ》到 94 年 4 月的《Ⅵ》，漫漫七年的冒险生涯可能已使"太空战士"们厌倦了任天堂军团中的生活，终于在第 9 个年头跻身次世代，决定用自己的光辉令其它所有的游戏黯然失色，究竟在预定发售的今年 12 月能否掀起一股"FF"旋风将业界刮个天昏地暗呢？

熟悉 FF 的玩家一定还记得那只陆行鸟吧？那些气势不凡的召唤兽以及震天动地的魔法吧？究竟以 PS 的强弩级机能能刻画出怎样一个由 2 枚 CD 组成的令你血脉沸腾的 FF 新世界，待请看官随我们进行这《FF Ⅶ》的第二次震撼之旅！









◀主角帅气的剑气攻击，这可是同一画面的变化视点系统呀！



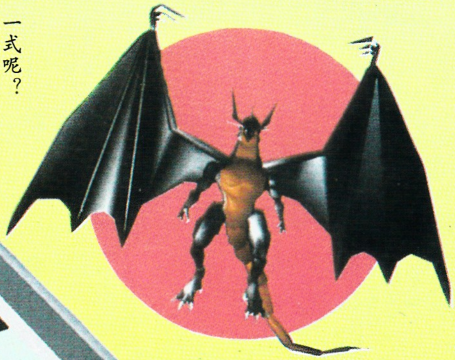


◀在谜般的丛林追寻谜般的一切，那道圣洁的光芒下究竟是什么呢？好象有些象灯神的宝瓶喔！

斬



◀这究竟是『独孤九剑』中的哪一式呢？



▲我就是伟大的龙王——召唤兽 Bahamut，难道与前不久的《圣龙传说》有何渊源吗？



▶虽然是背脸可也逃不过你敏锐目光呀，OK，that's right，这就是陆行鸟哦！



◀彩霞满天，谁人同行，唯有《FF Ⅶ》的经典军团！江湖路险恶，大家千万要小心啊！

世纪末 RPG 的锋芒再现游戏江湖！

首领蜂 DonPachi

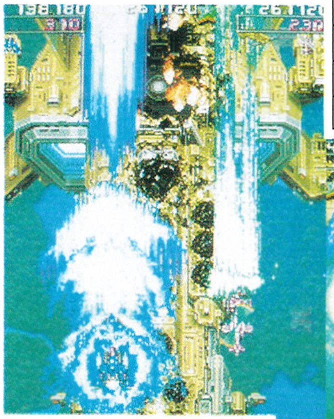


充满极度快感的正宗射击游戏《首领蜂》终于在这阳光灿烂的日子中飞舞四方了，怎么样，STG FANS 们，一起来做群蜂之首(首领蜂？)吧！

土星版的《首领蜂》还独具“分数挑战模式”，比起街机版更加有趣的哟！这种标准的射击模式是老射击迷们所尊崇的经典形式，《音速之翼》系列、《究极虎》系列等等均是该道中人。游戏中敌人的形象似乎固守陈规，基本上都是以前常见的邪恶战舰、战机及坦克战车一类的兵器，而你(首领蜂)可有丰富的弹药种类喔，怎么样，不想一起来飞翔吗？

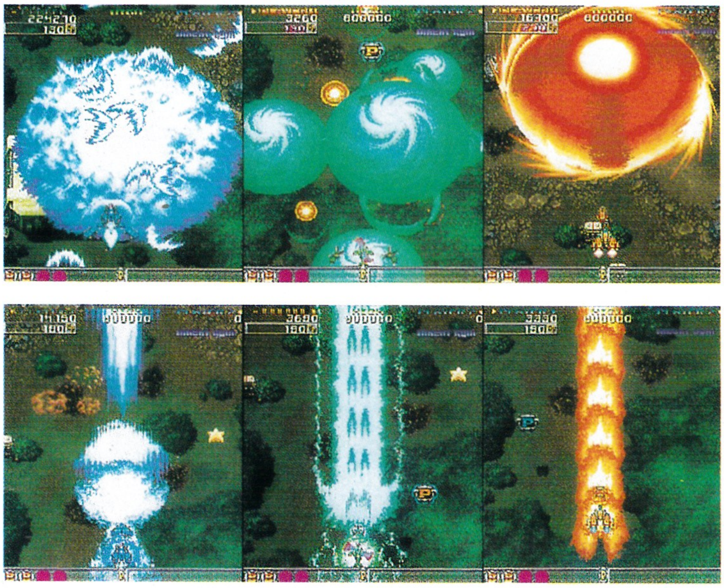
Oh，OK，Let's shot it!!!

机种	SS
厂商	ATLUS
类型	STG
媒体	CD－ROM





▼3 种不同类型的首领蜂的6种爆炸效果大图鉴。



▲掀起万丈波澜及千股风暴的蜜蜂便是我们哦，一起来吧！我们可和 PS 的 GALAXIAN 不一样哦！



▶看见左上角的数字了吗？“41 HIT”(41 连击)，难道说首领蜂的射击指令也会象隆或肯的超必杀一样输入吗？

▼在蓝天碧海中无畏前进的勤劳的“蜂王”就是天下无双的“首领蜂”哟！





▲可不要被画面上眩目的武器炸裂吓坏呀，你的任务可是要消灭它们喔！


Roger Zelazny and Jane Lindskold's
CHRONOMASTER
由经典科幻作品改编的AVG
物换星移

基于最强基板 MODEL3 而开发的《VF3》登场！

万众期待的 ACT 巨作《VR 战士 3》终于登场亮相了！在 3 月举办的“’96 日本 CSG 展”上，蜂拥而至的观众把 SEGA 的展台围得水泄不通，尽管 SEGA 所展示的仅仅是游戏中部分角色的片断，但《VF3》仍然吸引了绝大多数的玩家。

《VF3》是基于 SEGA 新开发的 MODEL3 基板而制作的。该基板的画面质素比之 MODEL2 有了长足的进步，单是多边形平均处理能力就达 100 万个/秒，几乎为 MODEL2 基板的三倍，至于特别机能等更是不在话下。

除了引人注目的画面之外，《VF3》新增加的角色也引起了玩家的兴趣。根据计划《VF3》中会增加一男一女，这次展示的是新女性角色梅小路葵，其优雅的风姿和日本的和风浑然一体，令人拍案叫绝。街机版《VF3》预计在今年夏初便会上市。



◀新角色梅小路葵使用的功夫属于『合气道』，与结城晶的『结城流八极拳』属于同一种，不同的是她的『合气柔术』是自己发展成的支流。在战斗中，她宽大的衣袖舞动起来，就象是蝴蝶在飞舞。

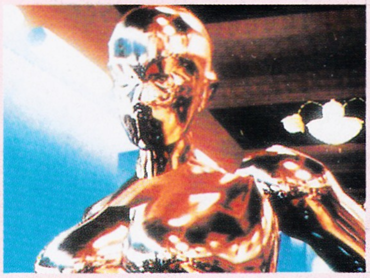
VF3

▶这是老人物——JACKY，在本作中他仍然有各种得意的腿技。值得注意的是当他转身时，皮夹克会随之摆动，这就是 MODEL3 基板的厉害之处。



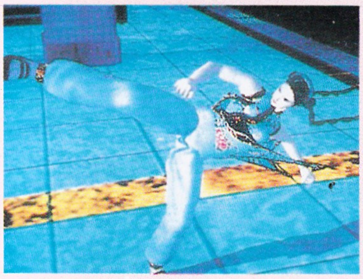
▶从 PAI 的面部刻画中可以清晰地看出几点：棱角不那么分明了，过渡柔合多了；头发十分逼真；眼中充满自信的目光；再看看那绣着许多图案的中式服装，可见《VF3》的厉害。





◀这就是最终 BOSS——液态金属人，她的颜色随灯光的颜色而改变，因为她是金属人。而且，周围的物体也会倒映在她的身上。

T2？



◀PAI 的场地挪到了地铁站的内部，看样子就是在北京的地铁某站。而 PAI 的样子亦有所改变。

海外采风

▶以海中孤岛作为场地的 JEFFRY 使出了杀招，从 JACKY 脚上滑落的沙土可看出《VF3》的细致程度。



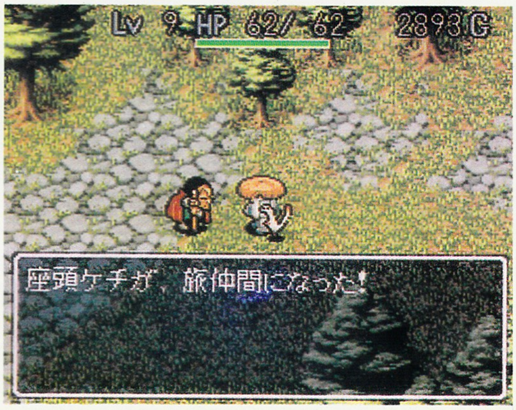
第四届日本电子游戏软件大奖揭晓！

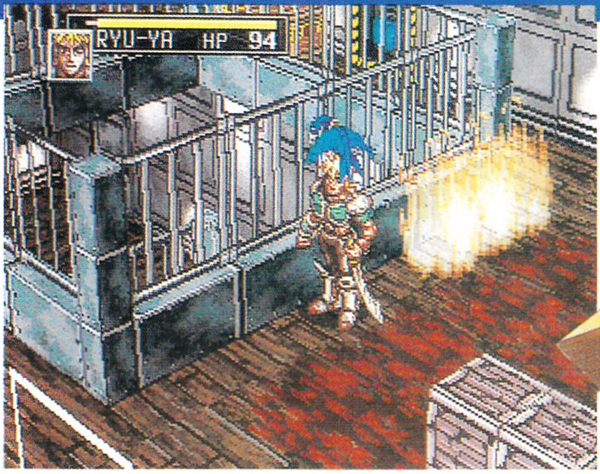
由日本实行委员会主办，文部省、通商产业省、读卖新闻、ASCII、NEC、EPSON、富士通协办的第四届“日本软件大奖”于 3 月 10 日揭晓，世嘉公司继去年以 SS 版《VR 战士》夺魁之后，今年再度以 SS 版《VR 战士 2》称雄。其它获得优秀奖的作品有 ASCII 的《戴比斯赛马 3》、SONY 的《JUMPING FLASH!》、ARTDING 的《阿库阿纳特的休息日》及 CHUN SOFT 的《不可思议的迷宫 2——风来的西林》。而《WIN’95 日文版》开发组共同荣获了今年的 MVP(最有价值个人奖)。

▶在众多超级 RPG 之中，居然是这款游戏获得优秀奖，真有点不可思议呀！

▼《VF2》以其精心的制作及带给游戏者的快感获得大奖当之无愧！







DARK SAVIOR

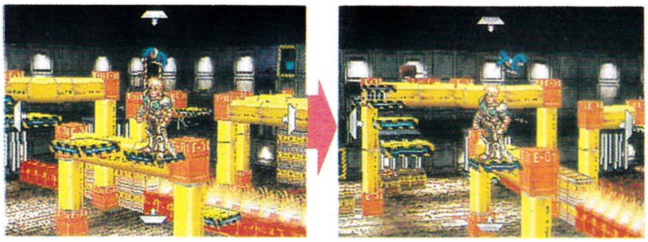
ダークセイバー

黑暗救世主

机种	SS
厂商	CLIMAX
类型	A・RPG
媒体	CD－ROM

▼丰富的CG画面，让你在游戏中一现英雄本色及浪漫豪情，何时游戏中能全是这样的画面呢？



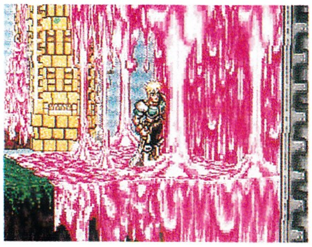


▲可变的视角，根据个人喜好决定吧！我和鸟儿在跳上跳下……

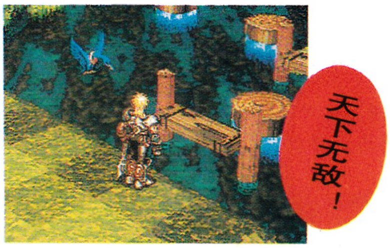
“A・RPG”作为一种游戏类型，历来拥有一群狂热的FANS，超任的《圣剑传说》系列，世嘉的《光之继承者》以及PC版的《笑傲江湖》等等全都在业界掀起“A・RPG”飓风。此次世嘉的《皇帝的财宝》的生父内藤宽之作品《黑暗救世主》更是在发售前引起万众期盼……

新开发的“平行剧情说明”系统及纵深性极强、丰富多彩的冒险故事更为游戏增添了引人入胜的要素。游戏中更插入流畅华丽的CG画面，令玩家看后不禁会赞叹次世代的“伟大”。游戏中的事物全部用POLYGON绘制，用3D展开立体的冒险之旅，在航行的输送船中去金拉斯岛进行前所未有的战斗吧！（这可是一个难度颇高的考验玩家方向感技及耐力的游戏。）

冲出黑暗，做天下的救星吧！



▲建筑物外壁溶化，会不会变成T－2000那样的终结者呢？



▲面前的毒沼可要慎重抉择呀，胆大心细才能战无不胜、攻无不克呀！

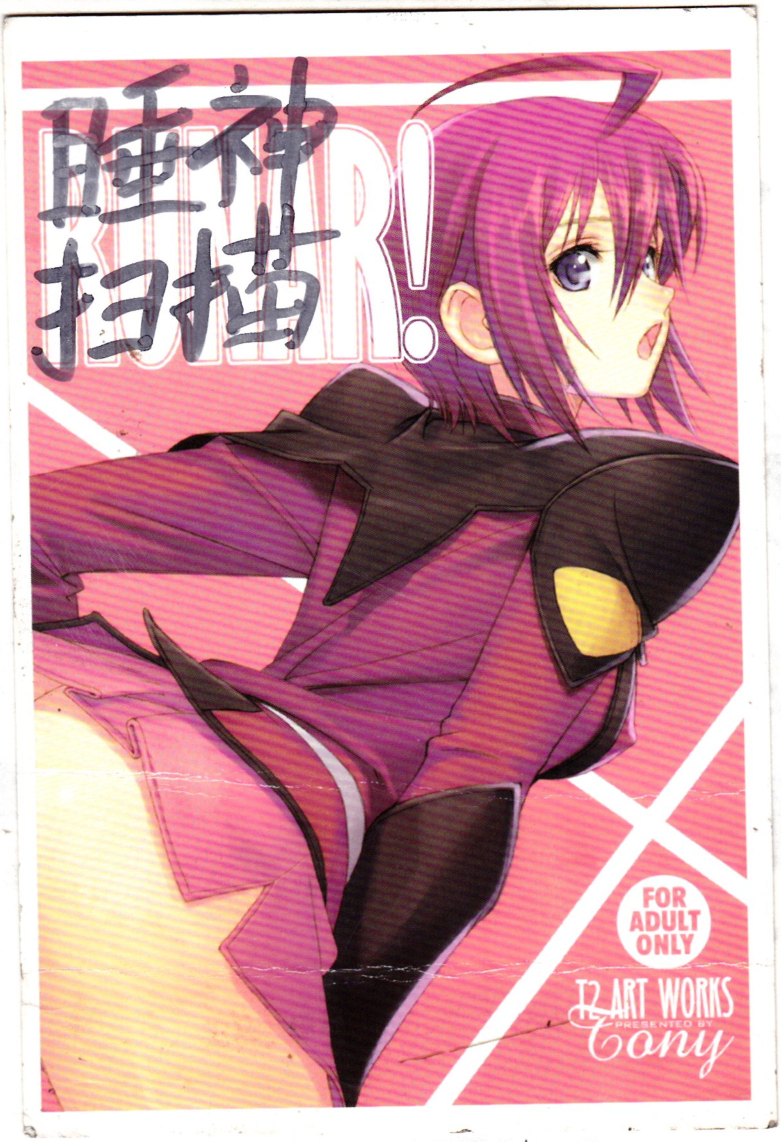


电子游戏软件

九六年 1 月—6 月合订本



电子游戏软件杂志社监印



出　版　说　明

本书收录《电子游戏软件》96年1—6期内容，为降低成本，在不影响杂志全貌的前提下对刊物内容做了必要的删除。

A、各期封面封底全部删除；

B、黑白内文及彩页的广告全部删除；

C、全书保留了各期杂志原页码，凡短缺页码者均为删除之广告及二手货市场，请读者明鉴。

96·1期

友情赠送：大型彩色夹页《'95格斗之王》



月刊
每月14日出版

主办单位 中国科协工程学会联合会
编辑出版 《电子游戏软件》杂志社
社　长 文　若
主　编 叶宗林
美　编 苏　人
封面设计 王　跃

地址 北京东城区沙井胡同15号
邮编 100009
电话 (010)4041576
印刷 北京新华印刷厂
彩印 北京新华彩印厂
订阅 全国各地邮局
刊号 CN11-3505/TP
ISSN-1006-5032
邮发代号 82-648
广告许可证 京西工商广字0055号

定价:5.40元

电子游戏软件

友情赠送：大型彩色夹页《'95格斗之王》

目 录

公告

一、本期附大型彩色夹页《'95格斗之王》,请向发行商索要。
二、《秘技宝典》(上、下)已面向全国发行,每套22元,邮购另加挂号费1元(邮费免收)。
三、《'94典藏本》24页彩色(进口铜版纸),192页黑白(高级胶版纸),每本18元,邮购另加挂号费0.50元(邮费免收)。

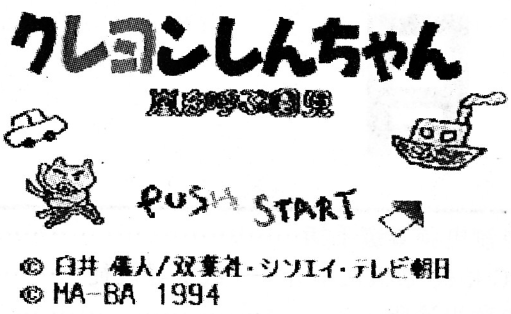
上期要目

'95格斗天书(上)
梦幻模拟战(SFC)
光明与黑暗Ⅳ秘宝详解(MD)
星空之门(MD)
真实的谎言(MD)
电脑游戏月旦评
生化铸形人(PC)
运输大亨(PC)
电脑愚人节
超级马里奥5(SFC)
日本著名漫、动、插画家
——美树本晴彦、高田明美

下期要目

"电子游戏知识有奖竞赛试题"公布
街霸研究
游戏新闻眼
一场游戏一场梦
电脑游戏月旦评
铁血十字军(PC)
日蚀(PC)
卧龙传(PC)
大盗伍佑卫门4(SFC)
街头霸王剧场版(PS、SS、3DO)
斩红郎无双剑(NEO·GEO)
魔法森林(MD)
沙丘(MD)
红色地带(MD)

蜡笔小新



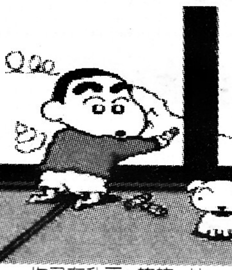
呼风唤雨的幼儿园顽童

文/利坚

机种 MD 厂商 MA－BA 类型 ACT 容量 16M

蜡笔小新粉墨登场啦！

由日本漫画家臼井仪人先生绘制的幽默漫画《蜡笔小新》在日本获得了巨大的成功。这款以剧场版为蓝本制作的游戏，忠实地体现了漫画原作的风格。天真无邪、活泼可爱(?)的主人公野原新之助，在一系列冒险行动中表现出普通五岁儿童想都想不到的滑稽动作和语言，时而扮成“动感超人”，时而扮成死尸躺在马路中央，尤其是小新滑稽的语调，真的是令人忍俊不止。游戏共有两种玩法：小新去冒险和迷你小游戏，而且难度不大，可令玩者轻松地玩个痛快。



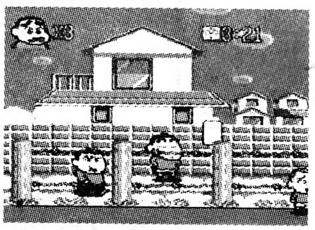
◀小新字写的虽不好，但画画可是很拿手的哟！



你又在乱画！转转、钻▶钻、搓搓(指妈妈的动作)

快来和小新一起玩吧！

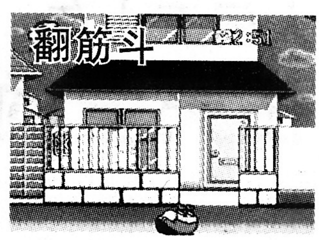
游戏每一关均由五个版面组成，过关的关键在于寻找并得到黄色卡片。而要想得到过关卡片可不是很简单的事情，保持动作与头脑的敏捷才能让小新如愿以偿。



▲过关卡片有时很明显，有时会在某些人手中



▲踩踏朋友或者通过障碍



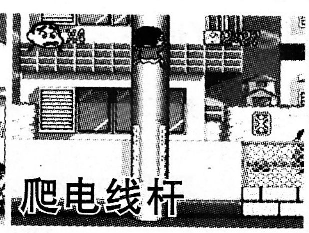
▲利用翻滚攻击，但时间要掌握好。



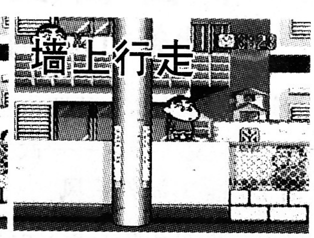
▲时间不够时小新也会着急呀！



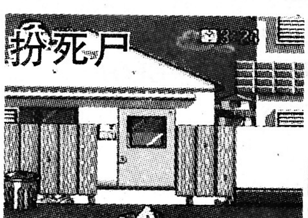
▲某些高处的东西小新够不到，于是就要借助垃圾桶。



▲虽然小新不是电工，但为了宝物也要……



▲从电线杆跳到墙上是一项重要的技术。



▲小新的拿手戏——装死。



▲爬行才可通过。



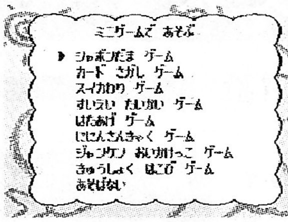
▲没钱，但可去商店看看。



▲邻居家有什么呢？去玩玩吧！

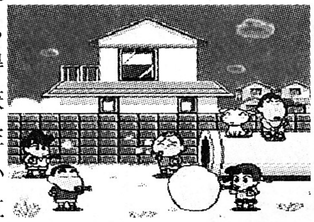
八种迷你游戏相当有趣！

游戏的第二个模式是将整个游戏中许多小新与别人做的游戏分别让玩者一个个地进行，而想全都做得很好也不容易呢。



吹肥皂泡

与朋友比赛吹肥皂泡，谁吹得大谁获胜，要注意当小新脸红时仍然继续吹的话，肥皂泡会破的。



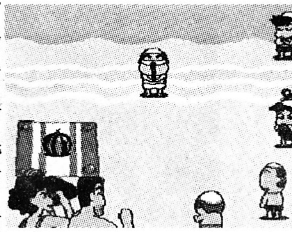
认字识图

爸爸教小新认字识图，爸爸说出开头字母，小新只要在规定次数内全部找出相应图案就行了。



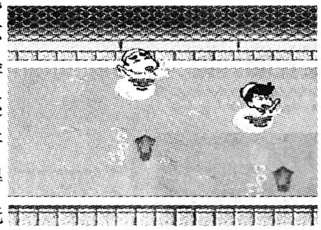
盲人找瓜

蒙住眼睛的小新在妈妈的指引下，手持木棍向大西瓜走去并打碎它，不要碰到螃蟹。



游泳障碍

个人进行比赛，不但要游得快还要躲开障碍物，先到终点者获胜。



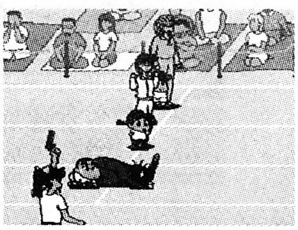
红白旗大战

在电视中动感超人的话语声中，举起相应颜色的旗子，并且要同吉永老师比赛。



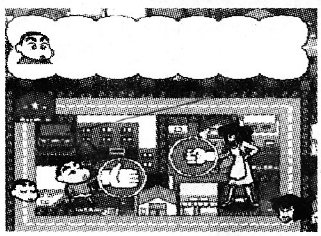
两人三足赛跑

与妈妈组成一组，同朋友一起竞赛，移动时要协调一致，否则就会跌倒。



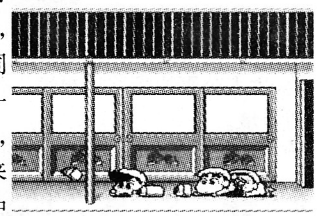
猜拳双六棋

同妈妈玩双六棋，以猜拳来定输赢，要掌握好出拳的时间。



送午餐

幼儿园午餐时间到了，小新同朋友一起去拿，在回来的途中若步调不一致，便会饿肚子哟。



五种帮助小新的卡片

游戏中，若只凭小新的自身本领（?）过关将会艰难，所以游戏中一共有五种帮助小新克服种种困难的卡片，只要得到它们，过关便可轻松一些。

宠物狗小白卡





▲在一定的时间内，小白可帮助小新赶走敌人。

动感超人卡

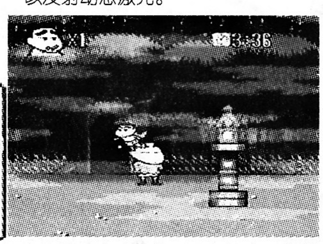




▲在更换画面前处于无敌状态，还可以发射动感激光。

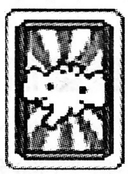
天使卡

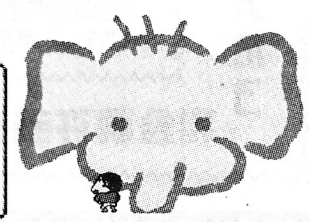




▲小新自己变成天使（?），把自己的糟糕状态变成良好。

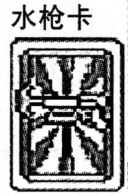
小象卡

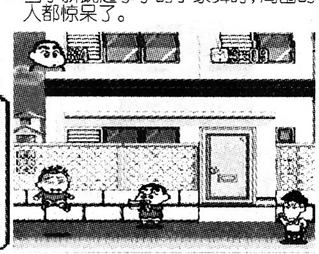




▲当小新跳起拿手的小象舞时，周围的人都惊呆了。

水枪卡





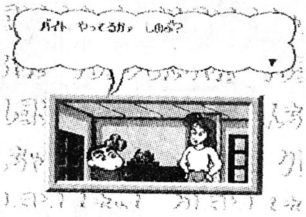
▲在更换画面前，可以手持水枪攻击任何人。

大名鼎鼎的蜡笔小新又来了！

小新遇到了什么麻烦？又将怎样冒险？

第一关

某日，小新忽然想起要带自己的宠物小白出去散步，但他却独自回家了。当他发现小白无故失踪了的时候，于是决定去寻找小白。嗯……，伤脑筋呀，到底去哪里才能找到呀！



▲有时必须从邻居那里获得过关的线索

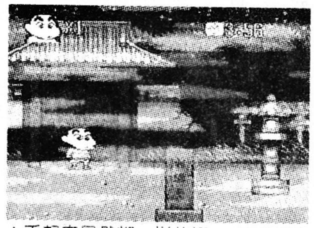
小白——，你在哪儿呀！

第二关

小新莫明其妙地参加了镇上举行的“试胆量”游戏。他要在阴暗的荒郊野外收集五张过关卡片后，带到寺庙中去。可是，周围的地形十分相似，经常会把小新弄得晕头转向，加上妖精不断骚扰，小新也不得不拿出不曾有过的认真办事态度来。



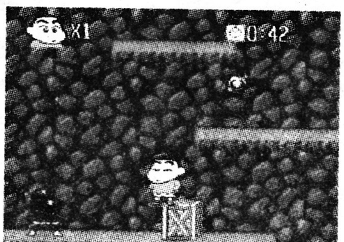
▲反应迟钝的小新对突然出现的鬼怪也无动于衷。



▲看起来虽然都一样的门，有时可隐藏着很大奥妙呢。

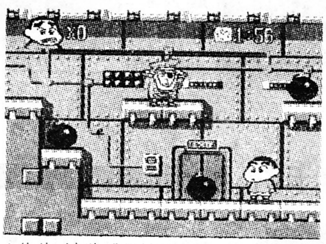
第三关

经常捉弄别人的小新，偶尔也会当一次英雄。怎么回事呢？小新喜欢的动感超人居然被一群长着B字脑袋的家伙给掳去了，为了拯救他，主人公野原新之助再度出击！……噢，这原来是小新的梦境。



▲你们为什么掳走动感超人，是不是为了和我一起玩呀！

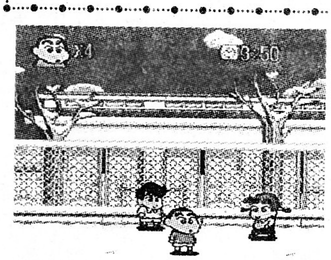
把动感超人放了，我会画许多钱给你的！



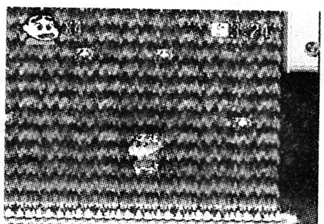
▲先生，这些球是给我的吗？

第四关

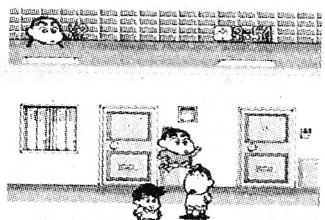
小镇又迎来了一个美丽的冬季，幼儿园一年一度的“雪之战”又开始了。小新要一边躲避小朋友扔过来的雪球，一边把原来藏起来的礼品卡找出来交给园长先生。



▲多美的雪景呀！小朋友仍是夏装



▲瀑布后面隐藏着出口呢



▲幼儿园里也隐藏着秘密

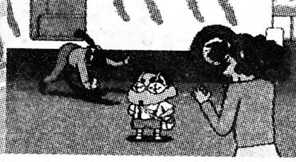
冒险终于结束了，小新又在……



▲“小新，赶紧起床穿衣啦！幼儿园的车子来啦！”



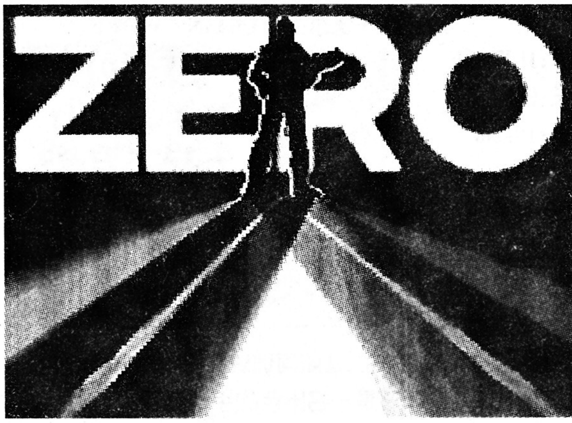
▲“噢～”，(软绵绵地)



▲“你穿了些什么衣服呀！”



▲“好吧！就到这儿吧！”



文/利坚

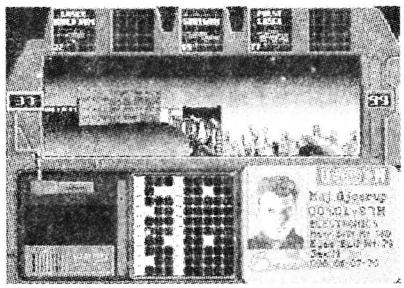
忍无可忍

机种 MD　　类型 3DSTG　　容量 16M

厂商 ACCLADE ＆ TECHNOPOP

令人惊异的 DOOM 游戏在 MD 中登场！

玩电脑游戏的人，恐怕没有不知道 3D 迷宫的 STG 游戏《DOOM》，其真实的三维效果和紧张激烈的枪战，令许多从不玩游戏的人也加入了闯关一族。94 年 2 月，IMAGINEER 公司在 SFC 主机上以 8M 的容量移植了电脑的第一款 DOOM 游戏《WOLFENSTERN 3D》，游戏效果不俗，很受欢迎。如今，在没有回旋放缩机能的 MD 主机上也能玩到 DOOM 游戏啦！由 ACCOLADE 和 TECHNOPOP 公司制作的《ZERO TOLERANCE》不但具有能与电脑媲美的三维效果，而且战斗系统也与电脑一样，并充满了紧张和刺激。

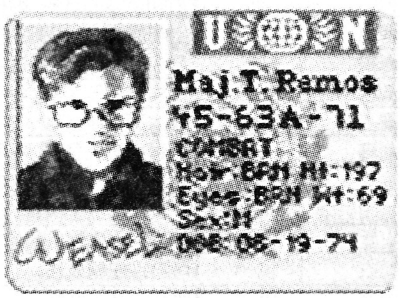


◀各种场景应有尽有，而且场景中的墙壁、护栏、电视屏幕等待许多物体都可以尽情破坏，只要你的子弹足够你挥霍的话。

为了挫败异形军团的入侵而战的五名战士

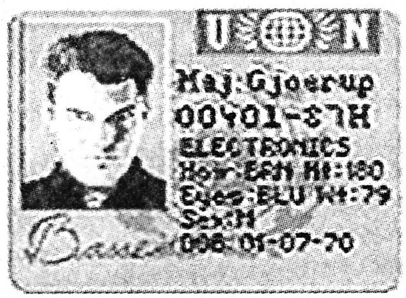
托尼・拉莫斯(TONY・RAMOS)

代号：Weasel
特长：战斗
身高：197cm
体重：69kg
生日：74 年 8 月 19 日
简介：拉莫斯少校是间谍活动的专家，擅长渗透及隐蔽。他是特别战斗组中受到最好的训练的队员，他可以装扮出 14 种不同类型的人。



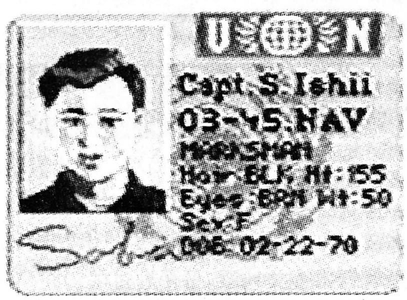
托马斯・乔拉普(THOMAS・GJOERUP)

代号：Basse
特长：电子学
身高：180cm
体重：79kg
生日：70 年 1 月 7 日
简介：乔拉普少校是监视系统专家。他以不服从正规的训练科目而闻名，是一名从不按规章办事和冒冒失失的军官。



丝塔多・伊莎(STATOE・ISHII)

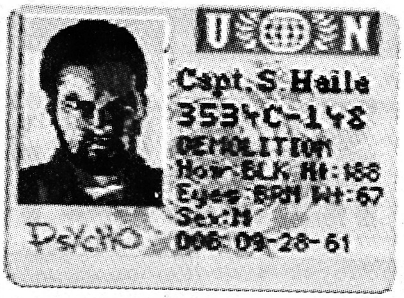
代号：Soba
特长：狙击
身高：155cm
体重：50kg
生日：70 年 2 月 22 日
简介：伊莎上尉是通信专家，擅长无线通讯和使用各种交通工具。同时，她还是一名最好的狙击手，可以在 100 米以外准确地命中 2cm 大小的目标。



五名忍无可忍的战士！

斯科特·海尔(SCOTT·HAILE)

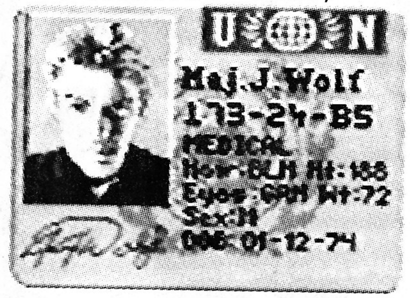
代号:Psycho
特长:破坏
身高:188cm
体重:67kg
生日:61年9月28日



简介:海尔上尉精通各种武器的使用、爆破、轰炸、弹道学和反恐怖都是他的特长。但是,他详细的背景资料却属于极端的机密。

加斯汀·沃尔夫(JUSTIN·WOLF)

代号:JJ WOLF
特长:医学
身高:188cm
体重:72kg
生日:74年1月12日



简介:沃尔夫上校是一名医学专家。他曾经在军队中提出过如何训练使用投掷武器,并在当时是队中的军医,他还是一名出色的手枪射手。

当地球受到异形军团的侵略时,我们应该怎么办?

地球年:6778132—7269
时间:2230
任务地点:欧洲一号空间站
行动代号:ZERO TOLERANCE

“准备还了吗?士兵们!为了地球防御军团光辉的日子,你们要出色地完成这次任务。你们就是防御军团中最理想坚强和最理想的战士,好,现在听清作战指示:现在仍然不能与“欧洲一号”空间站取得联系,它可是总部的眼睛呀!从最后的资料来看,空间站被异形军团占领了,全体人员遇难,而且空间站的核动力系统也被损坏了。如果不尽快更换部件,核冷却系统会因为过热而损坏,那么后果将不堪设想……



◀“这里是欧洲一号,欧洲一号呼救!”

五人的战斗小组能够使用什么武器呢?

游戏中,有许多种武器及宝物可以沿途取得,每人最多可携带五种物品,尽量保留威力最大的武器,以及多收集弹药,对本游戏来讲是很重要的。关于武器及作用请看表格。

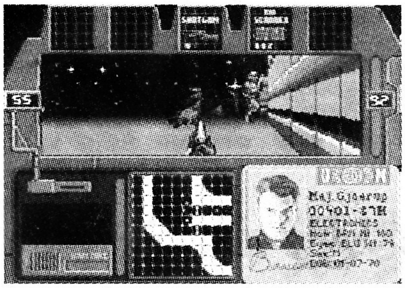


◀最多能带五种物品,游戏越往后武器的取舍就越要讲究,散弹枪和激光枪这两种最常用的武器一定要节约使用,不要浪费。

名 称	最大弹量	作 用
手枪	99	最初装备的武器,射程及威力都不大。
散弹枪	99	射击面积大,但射程近。
激光枪	99	威力大,而且射程远。
机关枪	99	带有红外瞄准具,可连射。
手雷	99	可大面积杀伤敌人,亦会自伤。
火箭筒	99	远程大威力武器,不可近距离使用。
地雷	99	置于某处,待敌人走近即自爆。
火焰喷射器	100%	一次喷出三个火球,对群敌有效。
灭火器	100%	可将挡住去路的火堆扑灭。
避弹衣	100%	可防御任何攻击。
防火衣	100%	可在火堆中穿行。
热敏雷达	100%	可以显示敌人所在的位置。
红外眼镜	100%	可在暗处,看清周围的物体。
手电	100%	可照亮前方的道路。
医药箱	20	每次加20点体力。

行动代号:ZERO TOLERANCE!

游戏的操作系统很简单,上方有携带武器及物品的显示,可随时更换。左边的数字是某一区域内还剩多少名敌人,右边的数字是主角的体力显示,按START键可随时调出本关地图,可帮助过关。在每一关中,只有将全部敌人都干掉之后,找到电梯进入下一关,才可以获得接关密码。由于关数很多,所以最好每关都得到接关密码,才能顺利通关。下面让我们来看看这五名保卫地球的战士的战斗历程吧!

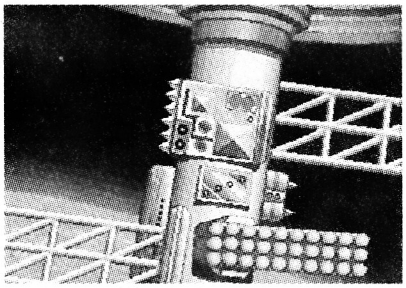

▲按住 A 键配合方向键可以蹲下和跳跃。

总共 40 小关！

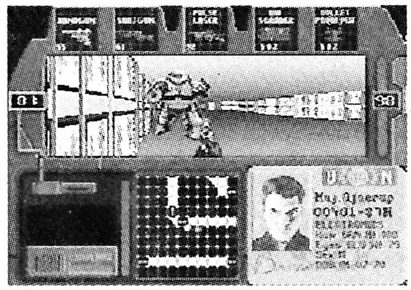


▲越靠后游戏的迷宫越复杂。

任务一 “欧洲一号”空间站

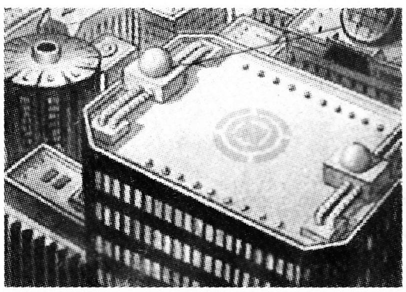

▲原本和平宁静的“欧洲一号”发生了什么事？

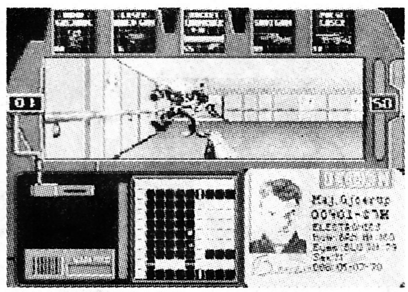
首先，要潜入被敌人占领的“欧洲一号”空间站。这里只有威力小的武器，可以利用一开始敌人不多的机会来练习一下各种打击敌人的方法及获得宝物的方法。关底是一名手持火箭筒的敌人，利用该版中广大的空间及自动门，尽量远离敌人，边退边用激光枪打倒敌首领。


▲对付这个大家伙可边退边打。

任务二 总部大楼

收复了“欧洲一号”空间站后，异形军团却攻占了地球防御军团总部的大楼。五名战士要从楼顶开始，从楼梯下至 152 层，将敌人消灭干净。在楼顶上会受到对面楼顶上敌人的狙击，可用火箭筒将其干掉。这一关将会大量出现大威力武器，要注意收集保留，以便对付关底。在大楼中会有挂在天花板上的监视口，若被监视到会引来大批敌人，可以用地雷或手雷将其击毁，也可以用作引诱敌人的一种手段。另外，还会有火堆挡住去路，可用灭火器来解决。关底是一只异形，将其打倒后，即可过关。


▲这些家伙居然攻占了防御军团总部。


▲对付异形要用火箭炮。

任务三 消灭顽敌


▲异形溜走了。


▲你应该滚回你的星球去。

为了消灭跑到大楼底层的异形，五名战士继续战斗。这一关中，最需注意的是节省弹药。因为，弹药的补充很少，敌人又很多，所以尽量不要浪费物资。行动时最好保持两种以上的常用武器，并且保持手雷与火箭筒。在最后一关打异形时，要先将一般的敌人尽数干掉，再去找异形决战。最好留有 30 发火箭炮弹，打它就比较容易了。



蒙纳克皇族

之最终战斗传说

文/利坚

机种 MD　厂商 SEGA　类型 SLG　容量 16M

MEGA DRIVE 版的真实时间制战役游戏

这款俗称《战斗传说》的节目经过很长时间的准备，终于以 16M 的大容量登场了。这是一 款战役型 的 SLG 游戏，即你要按照不同的要求来打胜根据剧情发展而设定的战役，并且采用了真实时间制。游戏时，敌我双方同时行动，不同于回合制 的游戏。这样，就不能采取在一回合内对敌人精锐部队进行围攻的手法，无疑对反应能力有了较高要求。

阿尔夫雷德王子的伟大圣战！


▲当年的钢铁美少年雄姿依旧！



▲精灵 SPANKY 有话要讲。

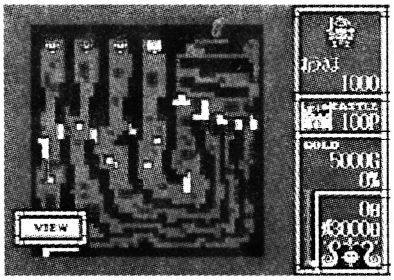

▲那么，去战斗吧！


▲小王子稚气未消

自古以来，蒙纳克王国在国王的选拔中要求很严格。就拿现任老国王蒙纳克王来说，他在年轻时人称钢铁美少年，可见他定是一位勇者。十六岁的王子阿尔夫雷德如今已经成年，为了证明自已勇敢的皇族血统，而要将城外的山贼消灭掉。父亲很满意儿子的勇敢与忠诚。可是邻国的公主露碧雅给阿尔夫雷德出了三道难题，来考验王子和他国王子吉休谁更勇敢，谁更适合做“那个”人。当阿尔夫雷德克服了重重困难通过了考验，并同情敌吉休一起救出了遇难的公主后，精灵斯班基却来告诉他们：北方的雪山中出现了众多魔物，并在它的梦中预示将摧毁人们美好的家园，并统治整个大地。于是，阿尔夫雷德王子和公主一道上路去进行拯救王国的圣战。

光荣的圣战

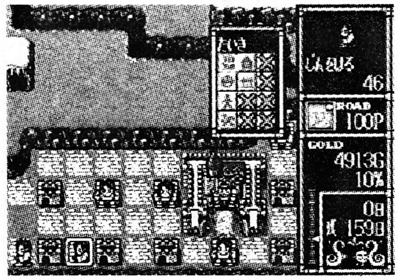
两种模式及简明易懂的操作方法



▲记录挑战模式中的地形很复杂



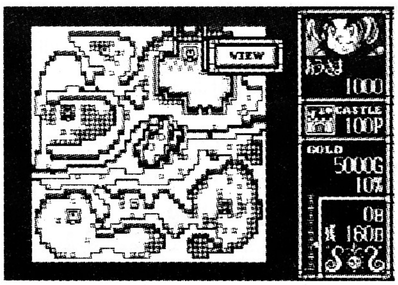
▲在地图画面中可选择前进至何处



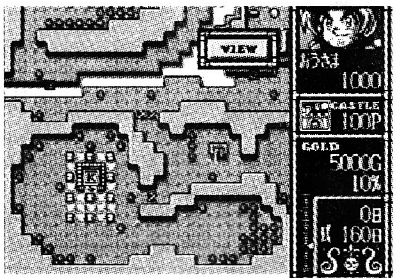
▲画面中的每一项数据均要仔细看清

游戏共有剧情和记录挑战两种模式。剧情模式相对简单,关数不多;而记录挑战模式中分别有普通和困难两种难度,要想把每关都打通可不是一件容易的事。

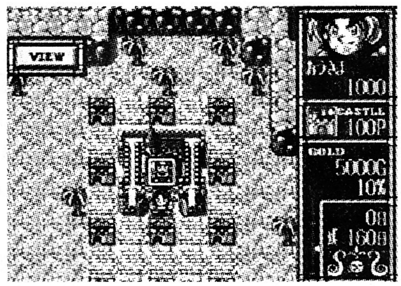
在交代剧情的大地图中,游戏采用类似《皇帝的财宝》的 3D 视角,而进到每关的战场中,就变成了俯视的战斗画面。由于每版的地域比较广阔,对于真实时间制的系统来说,查看边远处的情况比较麻烦,且不易纵观全局。所以,本游戏的战斗地图采取三种比例,使用最大比例的地图,便可纵览全战局,做到运筹帷握了。



▲最大比例的地图可看到战场全景



▲中比例的地图是最常用的



▲小比例的地图可将部队的行动看得清清楚楚

主菜单及其作用:

英 文	日 文	作 用
INIT	うまれつき	所有战斗单位均具备的能力,可直接对某部下令。
ALL	ぜんたい	令全员去某地点做某事,根据地形不同,所能做的事也不同。
STATUS	じょうたい	查看敌我双方的状态及情报。
VIEW	いちじていし	停止双方行动,可查看情况。
OPTIONS	せってい	设定速度、键位、音乐等。
GIVE UP	こうさん	游戏中存储、重来等。
HELP	せつめい	有过关条件、要点提示等。
ALLY	どうめい	在记录挑战模式中独有的选项可选择一方先做盟友,待收拾完另两方后,再同盟友开战。

各战斗单位所拥有的能力:(均有图形及日文显示)

日 文	中 文	作 用
たいき	待机	部队停在某些在处待机。
じんをはる	布阵	部队扎营,驻扎下来。
じんをこわす	破阵	将己方或敌方的营寨拆毁。
オート	自动	部队由电脑控制。
さくをつくる	建造护栏	于平地上建造一道护栏。
さくをこわす	破坏护栏	将护栏拆毁。
まもる	守护	部队对重要设施实行保护。
はしをつくる	建造桥梁	于河道、悬崖上建造桥梁。
はしをこわす	破坏桥梁	将桥梁拆毁。
えんぐん	援军	去由城中派出援军。
かいこん	开垦	将树木砍倒,造成平地。
ふういん	封印	将妖怪洞穴封住,使之出不来

注:不能在指定的地上做的事情会被打上×。

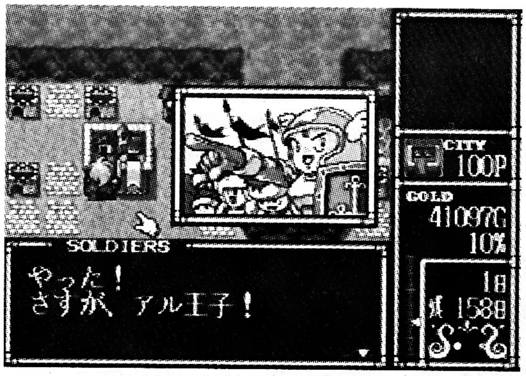
游戏中有各种手段要尽快掌握!

首先要掌握游戏的特点

1. 游戏中所有单位,包括部队、设施、树木等全部都用数值来表示耐久度。当耐久度为零时,该单位就会自动消失,若王子的部队为零,则 GAME OVER。

2. 某些设施的耐久度最大值为 255,如桥梁、被破坏的桥梁和护栏。何时何地使这三种设施的耐久度增到最大值,对游戏很关键。

3. 游戏中金钱的获得方式主要依靠税收。制定合理



◀占领中立都市可获大量税金

的税率，才能让国家快速发展，税率低则国不富，税率高则民不强，所以一般定在10%就可以了。有时主角占领中立都市后和取得宝箱后都会得到大量金钱。但注意，从中立都市出来的送“生辰纲”的人半路若被敌人劫获，就会一无所获 。

4.扩大自已的领土面积并建起营寨后，营寨会自动增加耐久度，当超过100时，自动会有一小股部队产生，同时耐久度为0,需再次超过100才会有部队产生。营寨越多，能够征收的税款越多，产生的部队也越多。

5.游戏中无论做事情都需要“万恶的”金钱。如扎营、建桥、建护栏，拆毁各种设施。但无需象玩《三国志》一样精打细算，只要税率合适，领土面积足够，收支会大抵相等的。

6.任何部队在行动中，只要不在城中或营寨中都会不断损耗。尤其是王子的部队损耗相当快，所以若没有足够的兵力，不要轻易出城。

7.只要玩者不进行任何操作，游戏就会自动进行，并计算时间。而要在限定的时间内完成任务，需要计算一番。而每一关通过后，会有根据占领率和战斗效率的奖惩时间，占领率不高的话被扣掉的时间是很惊人的。

利用游戏的特点使用各种小诡计

1. 因为建费用很高，可以用拆毁敌方设施的手段，来干扰敌人的经济与建设。如将对方重要的桥梁拆毁，使敌人无法扩展领土，或大面积拆毁敌人营寨，使之无法扩军和收税。

2.利用待机命令集结优势兵力。于某重要营寨处使用全体待机指令，全体行动中的部队会向该处集结，当人数超过1000人时成为中型军队，称为M；当人数超过10000人时成为大型军队，称为L。利用人数优势去打击敌人的有生力量和设施，或守住重要隘口，令敌人无法通过。

3.对待除了敌人以外的小妖怪要妥善处理。某些关中会有山洞或地洞中钻出小妖怪，它们会集结成大股部队，对你的发展造成极大威胁 。必须尽快将其消灭，并且要用主角的部队或较大规模的军队才行。也可以巧妙的用护栏和桥梁将其引向敌国，来个借刀杀人。这些小妖怪不会拆毁桥梁和护栏，因此可放心。

4.要善加利用各种设施。桥梁和护栏不但有其正面作用，利用其特点也可以达到另外一些效果。由于桥梁的建造费用很高，派一支大规模的部队驻守在敌人桥头，并将其拆毁，破桥的耐久度最好达到255。这样，敌人为了冲出来扩张领土，则不断建桥，若你不断拆桥，敌国经济将迅速崩溃。高耐久度的护栏可以挡住敌人的去路，笔者一次曾将敌方首领困在一处孤岛内（首领不会建造或拆毁设施），而一直将其耗死。

5.若多国争霸，尽可能快地将离己国近的国家或其他弱小国家消灭。这样，被消灭国家的领土全变为己有，可谓迅速增强国力。

6.对待同自已一样强大的国家时，最好根据地形不同而制定不同的战术。如分块侵蚀、骚扰敌国和直捣黄龙等等。如果时间够用，最好一点点将敌国领土占据，而不要与其首领作战（主角与敌人作战时，兵力一定要数倍于敌人才行）。这样，当敌人连一个营寨也没有的时候便会因为国力空虚而自动毁灭，从而达到很高的占领率，减少被扣罚的时间。在侵蚀对方时多花几天时间也不要紧，因为扣罚通常高于奖励时间数十倍呢。

以上“世嘉世家”栏目的节目卡带由“北京万和一族”提供，特此感谢！

圣剑传说 3
——完全攻略——

机种 SFC　厂商 SQUARE
类型 A・RPG　容量 32M

文／清　风

攻略流程

A デュラン(草原之国フォルセナ)
　アンジェラ(魔法王国アルテナ)
B ケヴィン(兽人国ビースト)
　シャルロット(圣都ウェンデル)
C ホークアイ(砂之要塞ナバール)
　リース(风之王国ローラント)

注:以下△表示需作的事情,■表示要与其战斗的人物,☆表示重要的会晤,※表示可到手的重要道具或精灵,×表示难点提示。

1 城塞都市ジャド
　△在宿屋就寝,夜起出城
2 湖の村アストリア
　△与村民交谈
　△在宿屋就寝
3 ラビの森
　☆与フェアリー初会
4 泷の洞窟
　△帮助シャルロット
5 聖都ウェンデル
　☆与光之司祭初会
6 泷の洞窟
　△在断崖处使用フェアリー
　■フルメタルハガー
　※光之精灵ウィスプ
7 城塞都市ジャド
　△与隔壁的人交谈
　△乘船出港
8 自由都市マイア
　△与ボン・ボヤジ初会
9 大地の裂目
　■与魔兵器战斗
10 自由都市マイア
　△与ボン・ボヤジ再会
　△接受寻找ニトロ的火药的任务
　△与村民交谈
11 大地の裂目
　△在女神像处使用光之精灵
12 ドクーフの村
　△与道具屋中的人交谈
13 ドクーフのトンネル
　☆与クッツ初会
　■ジュエルイーター
　※土之精灵ノーム
　※ニトロの火药
14 自由都市マイア
　△乘大炮
15 草原の国フォルセナ

全部主角的职业转换及能力一览

《圣剑 3》中的主角们可以在 LV18 及 LV38 时进行转职，而当在 LV38 转换究极职业时，则需要使用转职道具，并且还要到玛纳女神像前才能进行转职。请看下面介绍。

迪兰(デュラン)——草原之国フォルセナ

- ファイター
  - ナイト
    - パラディン(聖騎士の證,使己方全体武器呈光属性)
    - ロード(君主の證,使己方全体 HP 回复)
  - グラディエーター
    - ソードマスト(剣匠の證,使己方全体武器呈土属性)
    - デュエリスト(斗士の證,使己方全体武器呈暗属性)

究极职业	パラディン	ロード	ソードマスト	デュエリスト
必杀技	十文字斬	十文字斬	十文字斬	十文字斬
	三段斬	三段斬	旋風剣	旋風剣
	闪光劍	魔法陣斬	真空劍	大地喷出劍
特技	使用光系必杀技	使用全体回复魔法	使用多种セイバー魔法	使用最强的必杀技
魔法	セイントセイバー	ヒールライト	ダイヤセイバー	ダイヤセイバー
	ヒールライト	ティンクルレイン	サンダーセイバー	サンダーセイバー
	————	————	アイスセイバー	アイスセイバー
	————	————	フレイムセイバー	フレイムセイバー
	————	————	ムーンセイバー	ダークセイバー
	————	————	リーフセイバー	————
最强装备	ブレイブブレード	シグムンド	ラグナロク	デスブリンガー
	英雄の王冠	守護のかぶと	升月のかぶと	スカルヘッド
	英雄のよろい	守護のよろい	达人のよろい	スケルトンメイル
	獣王のもんしょう	獣王のもんしょう	劍王のうでわ	劍王のうでわ
	聖なる盾	ちかいの盾	————	————

安吉拉(アンジェラ)——魔法王国アルテナ

- マジシャン
  - ソーサレス
    - グランテグィナ(奥义の書,使用圣光柱攻敌全体)
    - アークメイジ(秘传の書,使敌周围空间爆发)
  - デルヴァー
    - ルーンマスター(ルーンの書,使低级别的敌人立刻死亡)
    - メイガス(禁呪の書,产生巨大暗黑爆发)

究极职业	グランテグィナ	アークメイジ	ルーンマスター	メイガス
必杀技	ダブルアタック	ダブルアタック	ダブルアタック	ダブルアタック
	ピンクタイフーン	ピンクタイフーン	スターアタック	スターアタック
	スペイラルロッド	タンシンクロッド	10t	ホットショット
特技	使用ダブルスペル	使用レインボータスト	得意スラータス系魔法	使用古代魔法
魔法	ホーリーボール	ホーリーボール	ホーリーボール	ホーリーボール
	イビルグート	ダイヤミサイル	エアプラスト	ダイヤミサイル
	ダイヤミサイル	エアプラスト	ダイヤミサイル	アイススマッシュ
	エアプラスト	アイススマッシュ	アイススマッシュ	ファイアボール
	アイススマッシュ	ファイアボール	ファイアボール	エアプラスト
	ファイアボール	アースクエイク	イビルゲート	イビルゲート
	セイントビーム	イビルゲート	ダークフォース	アースクエイク
	ダブルスペル	セイントビーム	スタンウィンド	ダークフォース
	アースクエイク	サンダーストスーム	ストーンクラウド	メガスプラッシュ
	サンダーストスーム	メガスプラッシュ	コールドブレイス	サンダーストスーム
	メガスプラッシュ	エクスプロード	ブレイズウォール	エクスプロード
	エクスプロード	レインボーダスト	テス・スペル	エインシャント
最强装备	ガンバンテイン	精灵の杖	ルーンスタッフ	ドラゴンロッド
	ミエインクラウン	エレモスクラウン	ルーンヴェール	古のティアラ
	ミエインのドレス	エレモスのコート	ルーンのコート	古の祭衣
	冰風の發飾り	冰風の發飾り	炎石の發飾り	炎石の發飾り

△与英雄王交谈

△到居民屋中与人交谈

△乘大炮

16 商业都市バイゼル

△乘船到渔港パロ

17 天かける道

△用眠草使伙伴睡眠

18 风の王国秘密基地

△ローラント城反击作战开始

△乘大炮

19 商业都市バイゼル

△住宿到半夜起床

※ちびっこハンマー

△乘船ジャド

20 ラビの森

△在石像处调查

△使用ちびっこハンマー

21 コロボックルの森

☆与贤者ドン・ベリ初会

△搜查全体部屋

△与贤者ドン・ベリ交谈

22 风の回廊

■シュカー

※风之精灵ジン

23 天かける道

△使用风之精灵

24 风の王国ローラント

■ジェノア

■ビルベン兄弟

25 渔港パロ

△乘船

26 幽灵船

×机关的血,死、呪、死

△读航海日记,失去一名同伴

■ゴーウア

※暗之精灵シェイド

27 火山岛

△在岸边的洞窟前使用土之精灵

△乘海龟ブースカブー

28 草原の国フォルセナ

△与英雄王再会

※ぴーひゃら笛

△在海岸边使用ぴーひゃら笛

29 零下の雪原

■魔导兵器

凯文(ケヴィン)——兽人国ビースト

- グラッピラー
  - モンク
    - ゴッドハンド(金狼の魂,使己方单人必杀技值贮满)
    - ウォーリアモンク(銀狼の魂,使己方单人武器呈木属性)
  - バシュカー
    - デスヘンド(死狼の魂,提高己方单人的潜能力)
    - デルウイッシエ(魔狼の魂,使己方全体武器呈月属性)

究极职业	ゴッドハンド	ウォーリアモンク	デスヘンド	デルウイッシエ
必杀技	夢想阿修羅拳	夢想阿修羅拳	夢想阿修羅拳	夢想阿修羅拳
	旋風脚	旋風脚	真空水月斬	真空水月斬
	白虎冲击破	玄武百裂脚	青龙杀陣拳	朱雀飛天舞
特技	投技	投技	投技	投技
	スターダストホム	ブローインパクト	テッドクラッシエ	ベリィトウバック
	ゴールランウルフに変身	シルパーウルナ変身	ウルフラビル	ブラッラィウルフ
魔法	ヒールライト	ヒールライト	エナジーボール	ムーンセイバー
	秘孔	秘孔	——	——
	オーラウェイブ	リーフセイバー	——	——
最强装备	スパイラルクロー	ホーリーグローブ	ギガースグローブ	スカルディセクト
	象牙のバンド	黒耀のバンド	红玉のバンド	青玉のバンド
	白虎の道着	玄武の道着	朱雀の道着	青龙の道着
	斗聖のうでわ	斗聖のうでわ	战魔のくびわ	战魔のくびわ

夏洛特(シャルロット)——圣都ウエンデル

- クレリック
  - プリーステス
    - ピショップ(聖水のこびん,使己方全体HP回复)
    - セージ(盐のこびん,使己方全体不良状态回复)
  - エンチャントレス
    - ネクロマンサー(灰のこびん,使敌单体全部能力下降)
    - イビルシャーマン(血のこびん,打消敌单体魔法效果)

究极职业	ピショップ	セージ	ネクロマンサー	イビルシャーマン
必杀技	ぼかすか	ぼかすか	ぼかすか	ぼかすか
	じゃんぷ	じゃんぷ	だっしゅ	だっしゅ
	はりやんちょつぷ	とかーん	めちゃくちゃ	ひかてか
特技	使用ターンアンデッド	使用多种セイバー魔法	不死怪將召唤	恶魔召唤
	使用マジッワシールド	对上位の光系魔法得意	——	使用デーモンブレス
魔法	セイントセイバー	ダイヤセイバー	ダークセイバー	ヒールライト
	ダイヤセイバー	サンダーセイバー	ヒールライト	ティンクルレイン
	サンダーセイバー	アイスセイバー	ティンクルレイン	アンティマスック
	アイスセイバー	フレイームセイバー	ピラックカース	デーモンブレス
	フレイームセイバー	ホーリーボール	ユニコーンヘッド	ユニコーンヘッド
	ヒールライト	セイントビーム	マシンゴーレム	マシンゴーレム
	ティンクルレイン	ヒールライト	グール	グレムリン
	ホーリーボール	ティンクルレイン	ゴースト	グレートデーモン
	マシックシールド	——	——	——
	ターンアンデット	——	——	——
最强装备	ジャジメンテス	ギガースフレイル	死者のつちほこ	ジャガーノート
	司祭のリボン	賢者のリボン	アンデッドリボン	ビティウムリボン
	司教の法衣	賢者の法衣	アンデッドスーツ	ビティウムドレス
	ムーンフラワー	ムーンフラワー	ブラックオニキス	ブラックオニキス

莉斯(リース)——风之王国ローラント

- アマゾネス
  - ワルキューレ
    - ヴァナデイース(プリーシンカメン,使己方全体力上升)
    - スターランサー(明星のクサリ,使己方素早上升)
  - ルーンメイデン
    - ドラゴンマスター(騎龙のクサリ,使敌全体防御力下降)
    - フェンリルナイト(クレイフニル,使敌全体魔法力下降)

究极职业	ヴァナデイース	スターランサー	ドラゴンマスター	フェンリルナイト
必杀技	旋風枪	旋風枪	旋風枪	旋風枪
	真空波动枪	真空波动枪	飞天枪	飞天枪
	光弹枪	流星冲	龙牙枪	白花乱舞
特技	召唤フレイア	召唤マルドゥーク	召唤ヨルムンガント	召唤ラシアンナーガ
魔法	パワーアップ	パワーアップ	パワーダウン	パワーダウン
	プロテクトアップ	プロテクトアップ	プロテクトダウン	プロテクトダウン
	スピードアップ	スピードアップ	スピードダウン	スピードダウン
	マインドアップ	マインドアップ	マインドダウン	マインドダウン
	フレイア	マルドゥーク	ヨルムンガント	ラシアンナーガ
最强装备	トゥルースピア	スターゲイザー	ドラゴンランス	巨人のヤリ
	ヴァニルとかぶと	星くずのかぶと	升龙のかぶと	狼のかぶと
	女神のよろい	极星のよろい	龙騎兵のよろい	ウールフヘジン
	ドラウプニル	ドラウプニル	巨人のゆびわ	巨人のゆびわ

30 冰壁の迷宫

※水之精灵ウンディーネ

31 灼热のさばく

■ビルベン兄弟

32 火炎の谷

※火之精灵サラマンダー

33 月夜の森

■ルガー

※月之精灵ルナ

34 ランプ花の森

△使用月之精灵

×夜花冠指路

35 花烟之国ディオール

☆与妖精王初会

36 ランプ花の森

△在女神像处使用月之精灵

■ギルダーバイン

※木之精灵ドリアード

37 忘却の岛

△打开圣域フェアリー

38 风の王国

△打开アマンネス秘路

39 天の顶

☆与翼之父初会

40 マナの聖域

☆与マナ女神初会

※风のたしこ

△マナの剑,堵截フェアリー

A 组人物则到 41

B 组人物则到 42

C 组人物则到 43

41 魔法王国アルテナ

△帮助フェアリー

△放出八个幻兽

42 兽人国ビースト

△帮助フェアリー

△放出八个幻兽

43 砂の要塞ナバール

△帮助フェアリー

△放出八个幻兽

44—1 火炎の谷

■ザン・ビエ(火)

44—2 冰壁の迷宫

■フィークムンド(水)

44—3 宝石の谷ドリアン

■ランドアンバー(土)

44—4 风の回廊(天空)

■ダングード(风)

44—5 月读みの塔

鹰眼(ホークアイ)——砂之要塞ナバール

シーフ
- レンジャー
  - クンダラー(幸运のサイエロ,使己方单体最大 HP 提高)
  - ローグ(恶运のサイエロ,用地雷攻击敌单体)
- ニンジャ
  - ニンジャマスター(必中のサイエロ,用火忍术攻击敌全体)
  - ナイトブレード(夜目のサイエロ,用雷忍术攻击敌全体)

究极职业	クンダラー	ローグ	ニンジャマスター	ナイトブレード
必杀技	背面斬	背面斬	背面斬	背面斬
	飞燕投	飞燕投	残影斬	残影斬
	バラの舞	千枚斬	影潜	分身斬
特技	使用多种木、月系魔法	使用二级トラップ攻击	使用手里剑乱击	使用凶器攻击
	使用一级トラップ攻击	使用合体飞道具	使用忍术攻敌全体	使用毒雾
	——	——	——	使用火炎攻击
魔法	ボティチェンジ	ボティチェンジ	手里剑	すいとんの术
	スリープフラワー	スリープフラワー	すいとんの术	手里剑
	弓矢	弓矢	かとんの术	かとんの术
	カウンタマジック	枪床	どとんの术	どとんの术
	枪床	岩石落下	らいじんの术	らいじんの术
	ボイズンバブル	地雷	——	火炎ブレス
	ルナティック	シルベーダーツ	——	ふくみ针
	エナジーボール	カッターシサイル	——	毒雾ブレス
	オーラウェイフ	圆月轮	——	凶器攻击
	トランスシュイフ	ロクットランチャー	——	ブラックレイン
	ライフブースタ	アックスボンバー	——	——
	ハーフベニッシエ	グレネードボム	——	——
最强装备	オリハルコン	マンスローター	こんごうらかん	デスストローク
	风精の帽子	银狼のガレア	忍者のずきん	ブラッディマスク
	幻影のクィラス	银狼の毛皮	风魔のかたびら	黑のガーブ
	强运のカード	强运のカード	忍の守りふだ	忍の守りふだ

攻击系魔法(忍术)

名 称	属性	耗 MP	效 果	反射	威力
アイススマッシユ	水	2	冰块攻敌,单全	可	D
ファイアボール	火	2	火玉攻敌,单全	可	D
タイヤミサイル	土	2	石块攻敌,单全	可	D
エアプラスト	风	2	真空裂风攻敌,单全	可	D
ホーリーボール	光	2	圣光玉攻敌,单全	可	D
イビルグート	暗	2	暗黑结界,单全	可	D
メガスプラッシス	水	4	巨大冰剑攻敌,单全	可	B
エクスプロード	火	4	敌周围空间爆发,单全	可	B
アースクェイク	土	4	大地震动,巨大岩石攻敌,单全	可	B
サンダーストーム	风	4	天降巨大霹雳攻敌,单全	可	B
セイントビーム	光	5	圣光波攻敌,单全	可	B
ダークフォース	暗	5	巨大暗黑爆发,单全	可	B
コールドブレイス	水	7	使敌人冰冻,暴风雪,单	可	A
ブレイズウォール	火	7	炎壁,单	可	A
ストーンクラウド	土	7	巨石落下,使敌石化,单	可	A
スタンウィンド	风	7	狂风,敌技被封,单	可	A
すいとんの术	水	3	水忍术,降低敌攻击力,单全	可	C
かとんの术	火	3	火忍术,降低敌魔法攻击力,单全	可	C
どとんの术	土	3	土忍术,降低敌回避率,单全	可	C
らいじんの术	风	3	风忍术,降低敌防御力,单全	可	C
手里剣	—	1	降低敌命中率,单全	不可	D

攻击系魔法(机关)

名 称	属性	耗 MP	效 果	反射	威力
弓矢	—	1	弓箭雨攻敌,单	不可	D
枪床	—	2	地面出现枪阵,单	不可	D
岩石落下	—	3	敌上大岩石落下,单	不可	C
地雷	—	4	大爆发,单	不可	C
シルバーダーツ	光	2	银箭攻敌,单	不可	D
カッターシサイル	—	3	改造武器攻敌,单	不可	D
圓月輪	暗	4	改造武器攻敌,单	不可	D
ロクットランチャ	火	5	改造武器攻敌,单	不可	D
アックスボンバー	—	6	改造武器攻敌,单	不可	C
グレネードホム	木	7	改造武器攻敌,单	不可	C
ふくみ针	—	3	梅花针,敌技被封,单	—	C
火炎ブレス	火	3	火炎,单	—	C
毒雾ブレス	—	3	毒物,使敌中毒,单	—	C
フラッレイエ	暗	6	暗黑雨,单	—	B
ポイスンバブル	—	5	毒树之液,使敌中毒,单	—	C
デーモンブレス	—	6	暗黑妖火,使敌魔法下降,全	—	B
レインボータスト	—	10	强力精灵合体魔法,全	不可	*
ダブルスペル	—	9	精灵合体魔法,全	不可	*
エインシャント	—	12	古代封印魔法,陨石雨,全	不可	* *

■ドラン(月)

44—6 ワンダーの树海

■ミスボルム(木)

45 光の古代遺迹

×左为光,右为暗

■ライトゲイザー(光)

46 いにしえの都ベダン

☆与学者先生初会

A 组则到 47

B 组则到 50

C 组则到 53

47 ガラスのさばく

■ゼーブル・ファー(暗)

■黑耀之骑士

48 ドラコンズホール

■シュンカー

■シュエルイーター

■フルメタルハガー

■红莲之魔导师

49 マナの聖域

■龙帝

50 幻感のジャングル

×听声辩路

■ゼーブル・ファー(暗)

※幻想のかがみ

△使用幻想のかがみ

■ 死を食らう男

51 ミラージュパレス

■シュエルイーター

■ジェイア

■ギルダーバイン

×调右屋的按键,推地下的开关

■ゴーウア

■堕之圣者

52 マナの聖域

■假面之道士

53 暗闇の洞窟

■ゼーブル・ファー(暗)

■邪眠的伯爵

54 ダークキャッスル

■フルメタルハガー

■ジェノア

■シュンカー

■美兽

55 マナの聖域

■暗之贵公子

召唤魔法

名　称	属性	耗 MP	效　果	反射	威力
エニコーンヘッド	—	1	召唤独角兽,单	—	D
マシンゴーレム	—	2	召唤三个忍者,单	—	D
グレムリン	—	3	召唤小忍魔,单	—	C
グレートデーモン	—	5	召唤大恶魔,单	—	D
グール	—	3	召唤僵尸,单	—	C
ゴースト	—	5	召唤鬼魂,单	—	B
フレイア	—	6	召唤战斗女神,单	—	A
マルドゥーク	—	6	召唤四翼魔神,使敌弱智,全	—	A
ヨルムンガント	—	7	召唤封印毒龙,使敌中毒,全	—	A
ラシアンナーガ	—	7	召唤太古魔兽,全	—	A

辅助系魔法(回复)

名　称	属性	耗 MP	效　果
パワーアップ	火	2	己方力上升,攻击力提高,单全
プロラクトアップ	土	2	己方体力上升,防御力提高,表面透明,单全
スピードアップ	风	2	己方素早上升,命中率、回避率提高,单全
マインドアップ	水	2	己方精神力上升,魔法防御、魔法威力提高,单全
パワーダウン	水	2	敌力下降,攻击力低下,单全
プロラクトダウン	风	2	风化作用,敌体力下降,防御力低下,单全
スピードダウン	土	2	周围重力增加,素早下降,命中率、回避率低下,单全
マインドダウン	火	2	敌精神力下降,魔防力、魔攻力低下,单全
ブラックカース	暗	6	暗黑诅咒,敌全体值低下,单
エナジーボール	月	6	使己方潜能提高,攻击力加倍,单
アンティマジック	暗	4	将敌方魔法效果全部打消,单
オーラウェイブ	木	3	使己方一人的必杀技数值储满,单
スリープフラワ	木	3	妖香花粉降下,敌睡眠,单全
ポライチュンシ	月	3	使敌人变为弱智的魔法,单全
ルナティック	月	5	使敌人最大 HP值一时下降,单
ヒールライト	光	3	己方体力回复,单全
テインクルレイン	光	2	己方不良状态回复,单全
ターンアンアット	—	1	使敌人全体死亡(ターンア系),全
テス・スペル	暗	7	使比自己级别低的敌人立即死亡,单
トランスシュイフ	木	2	己方体透明,物理回避率提高,单
ライフブースター	月	4	己方 HP最大值一时上升,单
ハーフバニッシュ	月	3	敌 HP减半,单
カウンタマジック	木	6	己方单体魔法反射
マシックシールド	光	4	己方单体魔法防护、伤害值减半
秘孔	—	1	使兽人攻击力增加

武器属性魔法

名　称	属性	耗 MP	效　果
ダイヤセイバー	土	4	武器土属性,单全
サンダーセイバー	风	4	武器雷属性,单全
フレイムセイバー	火	4	武器火属性,单全
アイスセイバー	水	4	武器水属性,单全
セイントセイバー	光	4	武器光属性,单全
ダークセイバー	暗	4	武器暗属性,单
イーンセイバー	月	4	武器月属性,HP吸收,单
リーフセイバー	木	4	武器木属性,HP吸收,单

常用道具

名　称	效　果	价格
まんまるドロップ	己方单体 HP100回复	5
ぽっくんチョコ	己方单体 HP300回复	40
はちみつじリンク	己方单体 HP全回复	75
ボトの油	己方全体 HP回复(由魔力决定)	40
魔法のクルミ	己方单体 MP20回复	50
プイプイの草	己方单体不良状态回复	10
マーマボトの油	己方全体不良状态回复	40
天使の聖杯	己方全体战斗不能回复	100
魔法のロープ	从迷宫脱出,返回入口	12
夢见草	昼夜变化	——
星くすのハープ	己方单体魔法效果解除	15
ドレイクのウロコ	己方单体攻击力提高	22
バレッテのウロコ	己方单体防御力提高	22
バードのウロコ	己方单体素早提高	22
サハギンのウロコ	己方单体精神提高	22

《圣剑传说 3》所有 BOSS 的特点、属性及弱点剖析

●フルメタルハガー
△螃蟹怪，善使光乐魔法及 HP 回复魔法，且会喷毒，属性为光
×最好备有状态回复的道具，暗属性的剑及魔法，可给其造成重大伤害。

●魔兵器，魔法兵器
△**アルテナ**的魔导机械兵，善使火炎弹及冰冻弹，攻击力不错，防御力很差，属性为土。
×与其作战最好使用风属性的剑或魔法，特别是风属性的剑在攻击力提高后对其贴身攻击，一分钟内将其解决不成问题。

●ジュエルイーター
△地底兽，善使土系魔法及石化魔法，且会使用辅助魔法，属性为土。
×与其作战要装备风属性的剑或用风系魔法，可给其重创。

●シュンカー
△生有双翼的人面兽，善使风系魔法及技魔法，属性为风。
×土属性剑或魔法将给其重大伤害。

●ジェノア
△火炉怪，善使风系魔法及机关魔法，还能召唤出小兵助战，属性为火。
×水属性的剑与魔法是它的克星。

●ビルベン兄弟
△忍者，善使手里剑及各种忍术，且会分身合体，没有属性，攻击力不容忽视，会使用“影潜”必杀技，防御力弱的同伴，一击毙命。
×与其作战一定要使用防御力提高的道具或魔法，最好能同时使用使其攻击力下降的道具或魔法，土属性的剑可以对其造成比较大的伤害，要贴身攻击，不给其喘息施法或必杀技的机会。

●ゴーヴァ
△影子怪，善使暗系魔法和召唤魔法，物理攻击力底，属性为暗。
×光属性的剑或魔法对其伤害很大。

●ルガー
△兽人，会使攻击力加倍及回复魔法，攻击力很高，且改有属性，主要必杀技有“朱雀飞天舞”、“青龙杀阵拳”，可全体攻击，且会上段摔技。
×要使用防御力增高的道具或魔法，同时使其攻击力下降，风属性的剑或魔法可对其造成比较大的伤害，如有全回复道具或魔法会比较轻松。

●ギルダーバイン
△魔花，会使各种木系魔法及催眠、施毒，且会召唤昆虫类敌人，会使用魔法反射，属性为木。
×要备有状态回复的道具或魔法，用土属性的剑攻击效果好不可使用带属性的魔法

●ザン・ビエ
△火之幻兽，居住在火炎之谷，火系魔法为其所善长。
×要使用魔力加强的道具或魔法，用水属性的剑或魔法可给其重创。

●フィークムンド
△水之幻兽，居住在冰壁之迷宫，水系魔法为其所善长，会使用诸如暴风雪的魔法将对方冰冻。
×使魔力加强，备有状态回复道具，用火属性的剑或魔法攻击。

●ランドアンバー
△土之幻兽，居住在宝石之谷，土系魔法为其所善长，石化攻击、物理攻击也不错。
×使魔力和防御力加强，用风属性剑或魔法攻击和状态回复道具。

●ダングード
△风之幻兽，一只巨鸟，在天空中游荡，善使风系魔法，其中真空裂风会封住对方魔法和必杀技，且有 4 次生命，一定要注意。
×使魔力加强，持有回复道具，用土属性剑或魔法攻击，在其每次变身后要重新施法。

●ドラン
△月之幻兽，居住在月之塔，善使月系魔法，物理击力高，其愤怒时，会使用“月影冲击波”，将给对方全体造成重大伤害且最大 HP 值下降。
×如没有木属性的剑的话，请不要使用其它属性的剑，用物理攻击的同时要备有解除魔法效果的道具，并加强魔力及防御力。

●ミスボルム
△木之幻兽，居住在树海，象个南瓜，会使各种木系魔法，如催眠、施毒，当受过一次魔法攻击后，立即会使用魔法反射。
×如没有月属性剑的话，土属性剑会比较适合，不可用带有属性的魔法攻击，同时应备有状态回复道具，及提高己方的魔力和防御力。

●ライトグイザー
△光之幻兽，居住在光之古代遗迹，善使光系魔法及魔法防护，其中会使用一种“电光霹雳”的魔法，使对方全体变为弱智，无法攻和施法，太厉害了！还有一招是，使对方的武器变为光属性（太缺德了！）
×对付它最好使其魔力下降，而己方要魔力上升，如没有暗属性的剑就用土属性的剑代替吧。对付“电光霹雳”，只有用全体状态回复的道具或魔法了，而对付“武器光属性”则要用到魔法效果解除的道具。

●ゼーブールーファ
△暗之幻兽（三面神），根据主人公的选择，出现地点不定，善使暗系魔法及死亡魔法，是八幻兽中法力最强最难缠的一个。
×对付它最好使用光属性的剑或光系魔法，同时务必使其魔力下降，己方魔力上升、防御力上升，尽量使用辅助道具或魔法，注意：打败它还会复活一次（天使圣杯必须备齐）。

●黑耀の骑士
△龙帝的手下之一，是本作游戏中的攻击力最高、必杀技最厉害的一位，主要必杀技有“旋风剑”、“真空剑”、“大地喷出剑”，攻击力空前，且全部是全员攻击，但不太会魔法，守护在**ガラスのさばく**，属性为暗。
×对付它一定要倍加小心，光提升己方的防御力是绝对不够的，必须使其攻击力下降，最好使其全能力下降，否则十有八九会败下阵来，看到它许久呆着不动就是必杀技的前兆。一定要注意回复 HP，没有全员回复魔法的部队将陷入苦战，因其经常连续使用 2 个甚至 3 个必杀技（无赖），还要注意用光属性剑或魔法攻击。

●红莲の魔导师
△龙帝手下之一，守护在**ドラエンズホース**，会使用各种属性的上级魔法，当 HP 所剩不多时，会使用一次古代魔法，相当厉害。不惧魔法反射，不会物理攻击，属性没有。
×与其作战开始最好给每人使用魔法反射，至少给魔力最弱的一个人使用，这样她使用的魔法多半会被反射回去，（但古代魔法例外，一定要注意回复 HP）再加上物理攻击，很快就可打败她。非常轻松，而魔法攻击效果甚微，除究级魔法外。

●死食らう男
△假面道士手下之一，守护在幻惑**のジャングル**，会使各种魔法且会三分身，非常讨厌。
×要用光属性剑攻击或用光系魔法，攻击时必须命中真身才有效，还要使己方魔力和防御力上升。

●堕の圣者
△假面之道士手下之一，守护在**ミラージュパレス**，会使各种召唤魔法，但攻击力不强，属性没有。
×要使己方魔力上升，并备有状态回复道具和魔法，及魔法效果解除道具，并贴身物理攻击。

●邪眼の伯爵
△会使用召唤魔法，攻击力也不错，属性为暗，暗之贵公子手下之一。守护在暗闇之洞窟。
×用光系魔法及光属性剑攻击，己方防御力要加强，贴身攻击。

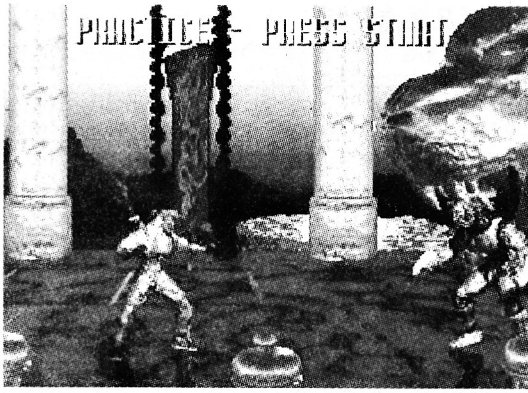
●美兽
△暗之贵公子手下之一，守护在**グークキャッスル**，属性为风，攻击力仅以于黑耀の骑士，且会使攻击力加倍的魔法。
×土系魔法或土属性剑可对其造成重大伤害，要使己方防御力上升，最好使其攻击力下降，贴身攻击。

●龙帝
△暗黑三巨头之一，会各种上级攻击魔法及 HP 回复，如古代魔法、爆龙炎等，不惧魔法反射，物理攻击也不错，有数次生命，没有属性。
×暗系、光系的剑对其有比较大的伤害，要使己方能力上升，最好使其全能力下降，并使用魔法反射或魔法防护，注意 HP 回复和使用辅助道具。

●假面の道士
△暗黑三巨头之一，会各种上级攻击魔法，如暗黑魔法、暗黑风爆，不俱魔法反射，属性为暗。
×使用光系魔法和光属性剑攻击，要使己方能力上升，最好令其全能力下降，并使用魔法反射或魔法防护，全体 HP 回复及辅助道具不可少。

●暗の贵公子
△暗黑三巨头之一，会各种暗系上级魔法，会使用暗黑魔法阵、暗黑风爆，属性为暗。
×光属性剑或光系魔法对其有巨大威力，使己方能力上升，其全能力下降，使用魔法反射或魔法防护，全体 HP 回复魔法及辅助道具不可少。

责编：PINSER



美版正统对战经典

杀手学堂 KILLER INSTINCT 出招攻略

文/GUN & 软体动物

类型 ACT　　机种 SFC

厂商 NINTENDO　　容量 32M

杀手学堂，时至今日在对战迷们心中已不是个陌生的名字，这部采用先进CG技术制作而成的美版对战作品已受到许多玩家的钟爱。它与同是美版对战节目的MK有一点相似之处，就是设计了用来结果对手的终结技，在MK中叫究极神拳，本作叫No Mercy(无情技？)的杀人技巧，以及手下留情的Humiliation(戏弄技)等。好，下面就是各角色的具体介绍。

执着于追求强势的拳击家

Combo

突刺拳:←蓄力→·轻拳
滚翻突拳:←蓄力→·中拳
冲刺突拳:←蓄力→·重拳
空中膝撞:←蓄力→·脚
埋身连击:接近时→蓄力←·轻拳
沙包连击:接近时轻拳连打
上勾拳:↓·重拳
超力勾拳:按住重拳蓄力再松开
究极连击:→蓄力←·重拳
空中连击:←蓄力→·重拳
连续技击破:←蓄力→·中脚
戏弄技:↓↓↓·轻拳
无情技1:接近时←↙↓↘→·重脚
无情技2:一人距离←←→→·中拳

正统派的主角级武士

Jago

气功拳:↓↘→·拳
气流上勾拳:→↓↘·拳
斩风剑:↘↓↙·拳
风度踢:↘↓↙·脚
究极连击:↓↙←·轻脚
连续技击破:→↓↘·轻拳
戏弄技:→↘↓↙←·中脚
无情技1:接近时←→→·轻拳
无情技2:三人距离←←→→·中拳

液态的冻气斗士

Glacius

冰焰弹:↓↘→·拳
冰剑:↘↓↙·轻拳
快速攻击:接近时轻拳连打
体当:←蓄力→拳
液态转移:↓↘→·轻脚
转移上勾拳:↓↘→·中或重脚
究极连击:←蓄力→·重拳
空中连击:↓↘→·重脚
连续技击破:←蓄力→·轻拳
戏弄技:→→←·轻脚
无情技1:一人距离←↙↓↘→·中拳
无情技2:一人距离→↘↓↙←·中脚
无情技3:一人距离←←←·重脚

苏醒的死灵系战士

Spinal

火焰斩:←蓄力→·中拳
前冲进攻:→→·拳
连续斩击:←按住·重拳
火光盾:←按住·轻拳
铲踢:↓或↘按住·重脚
转移1:↓↓↓·拳
转移2:↓↓↓·脚
究极连击:←↙↓↘→·重拳
空中连击:↓↘→·P
连续技击破→→·中拳
戏弄技:←↙↓↘→·重脚
无情技1:一人距离←←←·中脚
无情技2:一人距离←←→·轻脚

潜藏着野性能量的美女

Orchid

光轮飞射:↓↘→·拳

兽化扑击:←蓄力→・拳
前突剑:↘↓↙・轻或中拳
回转剑:↘↓↙・重拳
后翻踢:←按住・重脚
倒旋踢:←蓄力→脚
究极连击:←蓄力→拳
空中连击:↓↘→・轻拳
连续技击破:←蓄力→重脚
戏弄技:→↘↓↙←・重拳
无情技1:接近时↓→←・轻脚,
但对于变青蛙后,按重脚
无情技2:一人距离←←→→轻拳

恐怖的杀人龙

Riptor

喷火:↓↙←・拳
空中喷火:跳跃中↓↙←・拳
头突:←蓄力→・拳
飞压:←蓄力→・脚
低位喷火:↘↓↙・重拳
甩尾击:↘↓↙・脚
究极连击:←蓄力→・轻脚
空中连击:↓↙←・轻拳
连续技击破:←蓄力→・重脚
戏弄技:↓↓→→・重拳
无情技1:两人距离←←←・重脚
无情技2:两人距离←↙↓↘→・重拳
无情技3:两人距离→→←・重脚

支配光与影的异能人

Cinder

小火炬:←←・轻拳
飞撞:→→・拳
空中飞撞:跳跃中→→・拳
飞行道具无敌:→↘↓↙←・中拳
隐身:→↘↓↙←・重拳
对空脚刀:→↓↘・脚
死亡射束:→→・脚
究极连击:→→・重拳
空中连击:→→・重拳
连续技击破:→↓↘・重脚
戏弄技:←←←←・重脚
无情技1:两人距离←←←・中拳
无情技2:两人距离←↙↓↘→・轻脚

与野兽同化的野心家

Sabrewalf

火蝙蝠:↓↙←・拳

回旋爪击:←蓄力→・拳
冲刺爪击:←蓄力→・脚
挑衅:↘↓↙・重脚
究极连击:→蓄力←・轻脚
空中连击:跳起后重脚,→←中脚,→←轻脚
连续技击破:←蓄力→・中脚
戏弄技:→→・轻拳
无情技1:一人距离←←←・中脚
无情技2:一人距离←←→・中拳

依靠勇气与信念而战

Thunder

旋风斧击:←蓄力→・拳
上突击:→↘↓↙←・拳
雄鹰扑击:↓↙←・重拳
斗气波:↓↘→・脚(发出后可调整方向)
脖顶:←蓄力→・重脚
究极连击:←蓄力→・轻拳
空中连击:→↘↓・轻脚
连续技击破:→↘↓↙←・轻拳
戏弄技:↓↓↓→・轻脚
无情技1:两人距离←↙↓↘→・重拳
无情技2:接近→↘↓↙←・重脚

半机械化的改造人

Fulgore

冲破:(一发)↓↘→・拳
(两发)←←・↓↘→・轻拳
(三发)→←←・↓↘→・轻拳
上击拳:→↓↘・拳
转移1:←↓↙・拳
转移2:←↓↙・脚
挑衅:→↘↓↙←・拳
前突刺:←蓄力→・脚
激光束:↘↓↙・脚
究极连击:→↓↘・中拳
空中连击:→↘↓・中拳
连续技击破:→↓↘・中拳
戏弄技:←↙↓↘→・中脚
无情技1:两人距离←↙↓↘→・重脚
无情技2:两人距离→↘↓↙←・重拳

*所有人的"究极连击"是指在夺连击以上的连击中输入指令可打出20以上的连击;而"连续技击破"则是被对方连续攻击时输入;空中连击指用连击将对手上半空后,继续输入此技。

责任编辑:KING



实况世界足球 2

FIGHTING ELEVEN

文/APACHE

机种 SFC　厂商 KONAMI　类型 SPG
容量 24M　编号 SF24074

继《PERFECT ELEVEN》后 KONAMI 的又一力作!

按理说世界杯后一年的九五年，球迷的兴奋点应是最低的，但作为电玩迷的我们却被这款叫做《FIGHTING ELEVEN》的足球游戏,弄得心急火燎,望眼欲穿地等着这款游戏的发售日——九月二十二日的到来。



▲游戏的视角及控球感几乎与前作一致。

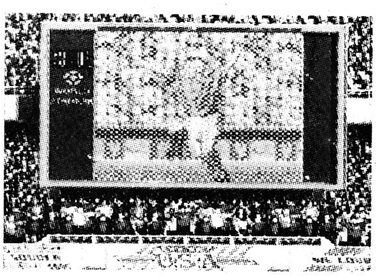
《F》的前作《P》以其流畅的操作性及十足的现场感，获得 SFC 玩友的最高评价。而以 24M 大容量的《F》在这些方面表现更加出色了。可以说,KONAMI 的这款足球游戏仍然是十六位机中水准最高的。

保持了前作的风格,并将之发扬光大!

实况效果是 KONAMI 的拿手好戏,《F》中一共有两名体育解说员进行现场解说，赛场内球迷的哭笑吵闹加上换人时模拟的体育场内的广播，使得实况效果更加生动。

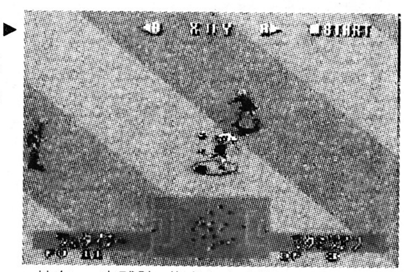
前作的控球方法及基本系统全部保留，并且带球时的流畅感比前作有很大提高,球员的惯性动作真实感高,而且犯规时对裁判的判罚会作出反应，被对方球员铲伤后的痛苦状也让你欢乐让你忧。

另外,游戏中不论犯规还是球出界后,都会有队员跑过去直接抱起球放在罚球点处,不会转换屏幕,可以节约很多时间;参赛的国家也从 24 个增加到 36 个,共分为 6 组，每个小组间有迷你联赛，每队的队员人数也有所增加,并且每名队员的能力有很细致的设定;球场的规格不只一种,不同的国家,球场不一样大;裁判也增加到三名,性格不相同,有的裁判对掏牌儿可是毫不犹豫的。

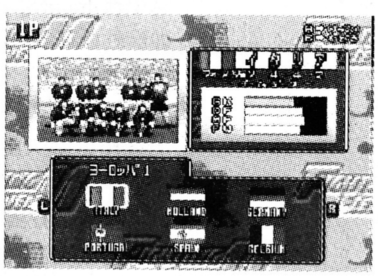


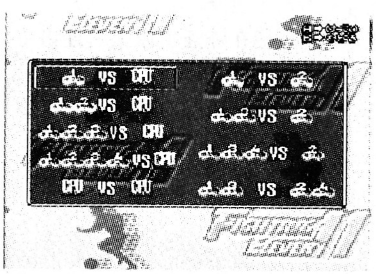
◀配合巨大的电视屏幕，你可感觉到强烈的现场感。

掌握好各种技术，不但可赢球，玩起来也痛快多了。▶



◀ 共有 36 支球队,分成六个小组。





◀游戏的参加方式多种多样，最多可四人同时玩。

如果不甚将球捅进自家球门，则会这样……▶





世界英雄 PERFECT

机种:NEO·GEO&街机 **类型**:ACT **厂商**:SNK **媒体**:CD-ROM

●注:☆表示"ABC"特殊攻击技
※表示超必杀技

自上一次世界英雄比武大会后，世界上最强的战士已告诞生，和平再次来临。然而事隔一年，各地的英雄们竟又收到了比武大会的请柬，请柬上只有九个大字"第三届世界英雄大会"。这次又是谁在幕后操纵呢?

以往的"世界英雄"只用三个按键，分别是拳，脚，摔。以按键时间决定拳脚的轻重。而这次改成了四个按键，分别是轻拳，中拳，轻脚，中脚，轻和中拳、脚同时按则是重拳、脚，中拳和轻脚同时按下则是挑衅。

如今的对战游戏怎能没有超必杀系统?现在各位英雄都拥有了"超必杀技"，当能量槽(蓄)满时即可使出，瞬间反败为胜!

"ABC"特殊攻击技，是"PERFECT"独创的战斗系统，只要同时按下ABC三键，或再加上特定的指令，人物就会使出特殊攻击，杀对手一个措手不及。新增的系统还有"空中防御"技，这样在空中时也能屈能伸啦!

服部半藏 HANZOU
伊贺之青龙



烈光斩:↓↘→·拳
大武流烈光斩:↓↘→↓↘→·拳
光龙破:→↓↘·拳
忍法光轮涡斩:↓↙←·脚
疾风燕落:↓↘→·脚
微尘隐术:↑↓·A·B
·A+B·空中按脚
☆疾风之术:令使出的招强制取消
※梵天闪光阵:→←↙↓↘→·A+C

风魔小太郎 FUUMA
红之疾风



烈风斩:↓↘→·拳
大武流烈风斩:↓↘→↓↘→·拳
炎龙破:→↓↘·拳
忍法风轮华斩:↓↙←·脚
龙翔技杀:跳起中→↘↓↙←·拳
☆骗人术:装出必杀技动作及声音
※爆烈刚拳:→↘↓↙←↖·A+B
※超大火球撞:↓↙←↓↙←↓↙←
·A+B+C

金龙 KIM DRAGON

武打电影明星



龙牙脚:↓↑·脚
百烈拳:拳连按
飞龙足刀:↓↘→·脚
百烈蹴:→↘↓↙·脚
☆龙闪击:在防守时输入←→
或↙↓↘·A+B+C
※神龙连环檄:→←→·B+D

修罗 SHURA

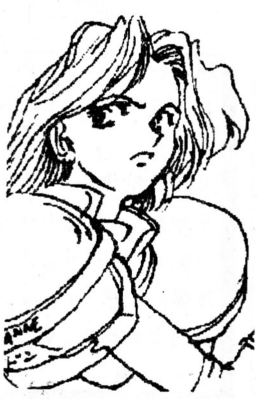
泰国真空之虎



泰国虎拳:←(蓄)→·拳
虎勾拳:←(蓄)→·脚
泰拳踢:↓↑·脚
双膝踢:↓↘→·脚
☆虎形拳击:冲至对手怀中重击
※连发猛招:↓↙←↙↓↗·B+D

珍妮 JANNE

美丽的圣剑士



护卫剑:←(蓄)→·拳
闪电剑:←(蓄)→·脚
正义剑:↓(蓄)↑·脚
☆舞龙剑:可破坏对手飞行道具
※火炎鸟:→↓↘→↗·A+B
※万箭齐发:↓↙←↘→·B+C+D

成吉思汗 J.CARN

蒙古武烈王



蒙虎霸极道:←(蓄)→·拳
蒙虎大发破:↓(蓄)↑·拳
蒙虎穿山甲:↓(蓄)↑·脚
☆气合入魂:可蓄起超必杀能源
※蒙虎火炎弹:→←↙↓↑·A+C

吕布奉先 RYOFU

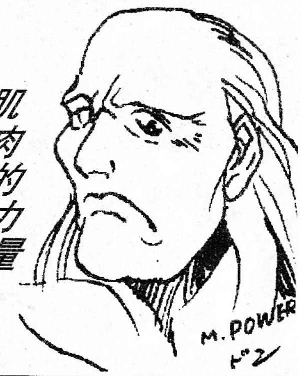
三国之英豪



枪乱舞:↓↙←·拳
枪击破:连按拳
气功蹴:跳起中←↙↓↘→·脚
火炎拳:↓↘→·拳
☆酒借力:于地上输入A+B+C
☆天突枪:于空中输入A+B+C
※麒麟冲破:→↘↓↙←↖·C+D

肌肉杀手 MUSCLE POWER

肌肉的力量



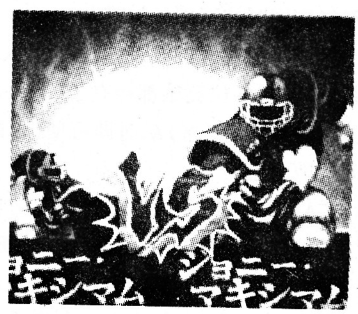
肌肉炸弹:←(蓄)→·脚
超落风:↓↘→·脚
旋风冲击:接近后↑←↓→↑·拳
☆间手摔:接近后←→或↙↓↘
或在空中↖↑↗·A+B+C
※超级连摔:↓↘→←↙↓·A+B

机械军人 BROOKEN

钢铁之战风



德国拳法:↓↘→·拳
德国飞弹:↓↘→·脚
台风手臂:↓→↘·拳
高空轰爆:飞行中←→·脚
雷电击:连按拳
☆飞行攻击:在空中按下A+B+C
※自爆毁灭:B+C·B+C·A+B+C



▲来,较量较量

拉斯布丁 RASPUTIN

爱与和平的传导师



火球：↓↘→・拳
雷霆球：←↙↓↘→・拳
冷却球：↓↙←・拳
轴心旋转：↓↙→・脚
☆爱的拷问：用巨掌将对手变小
※秘密之花园：↓↙←→・A+C

埃力克 ERİCK

冰海之猛者



迷魂战：↓↙←・脚
击钟锤：↓↙←・拳
冰天雪地：←↙↓↘・拳
长号角：←(蓄)→・拳
☆挡箭牌：←→或↙↓↘・A+B+C
※大鲸吃鱼：↓↙←↙↓→・B+D

杰克 JACK

黑暗之舞者



肉泥击：↓↘→・拳
铁行动：↓↘→・脚
膝扣杀：↓↙←・脚
空中扣杀：跳起中↓↙←・脚
☆奇幻闪避：←→或↙↓↘
・A+B+C
※打雷技：↓(蓄)↑・B+D

麦迪曼 MUDMAN

跳舞的精灵



精灵之击：↓↘→・拳
泥陀螺：↓↑・拳
泥斩刀：↓↙←・拳
泥火箭：↓↘→・脚
☆跳跃飞行：在对手面前飞来飞去
※替天行道：→↘↓↙←→
・A+B或B+C或C+D

基德船长 CAPTAIN KIDD

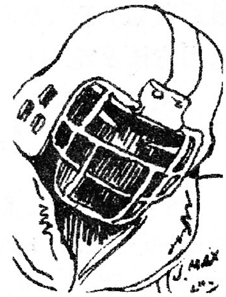
擅于打架的海盗



沙鱼式抨击：←(蓄)→・拳
沙鱼式上升击：↓(蓄)↑・拳
海盗船：↓↘→・拳
螺旋踢：←(蓄)→・脚
超快冲踢脚：→↘↓↙←・脚
☆急速行进：脚底抹油之妙技
※死亡之绳：←↓↙・B+C

乔.麦克思 J.MAXIMUM

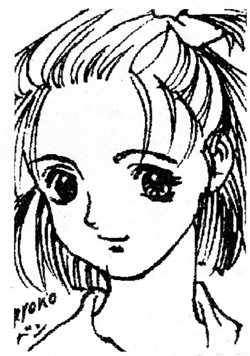
杀人机械



压杀突击：近敌时←↙↓↘→・拳
足球撞击：↓↘→・脚
闪电撞击：→↓↘・拳
撞头击：↓↑・拳
☆接镖：接住对手飞行道具并掷回
※撞击摔投：近敌时↓↘→↓↘→
・A+C

出云良子 RYOKO

无敌女高中生



二段背负投：近身←↙↓↘→・拳
居合蹴：→↓↘・脚
戌杀掌：↓↙←・拳
首切投：←↙↓↘→・脚
☆出云流拆摔术：接近对手A+B+C
※出云流受流投：→←↙↓↘→
・B+C+D

隐藏高手孙悟空选用方法及绝招

在选择画面一直按着C，输入↑↑↓↓←←→→・B+C

猴天翔：→↓↘・脚
飞闪棍：↓↑・拳
降岩碎：空中→↘↓↙←↖↑・脚
妖飘酒：↓↙←・B+C+D
筋斗去招来：→↘↓↙←・脚
☆旋棍猿舞：A+B+C
※圣天舞：↓↘→←↙↓↘→・A+C

最后首脑 NEO.DIO 选用方法及绝招:

在人物选择画面一直按着 B,输入↑↑↓↓←←→→·B+C

阁下若想和谜之乱入者齐天大圣孙悟空过招，不妨照下表的条件行事,如成功的话,画面便会有些分别,只要下几个回合不输,孙悟空便会向你挑战!

音速刺刀:↓↘→·拳
金刚刺刀:↓↘→·脚
燃烧攻击:↓↙←→·拳
冰冻攻击:↓↙←→·脚
狂雷攻击:↓→↘·拳
螺旋电钻:↓↑·脚
流星撞击:空中↙↘↑·脚
☆闪跃:A+B+C
※究极恶兽:↓↙←→·B+C+D

"孙悟空"出现条件

场地	条件
地球创世纪	在一回合之内做齐全部挑衅动作
侏罗纪	以 MAX 究极奥义超 必杀技作最后一击
冰河纪	以摔倒敌人三次取胜
原始时代	顺序通过画面中某些地点就取胜(火－毛皮－石斧－芋)
埃及	在 MAX 状态时取胜
中世纪	在 10 秒内由画面一端跑到并接触到另一端
日本	击中敌人 5 连击以上
大战时代	自己及对手的体力只有一半时，在三次防守后直接胜出
工业革命	在时间剩 70 秒前使出超必杀技
现代	PERFECT 胜出



天外魔境真传

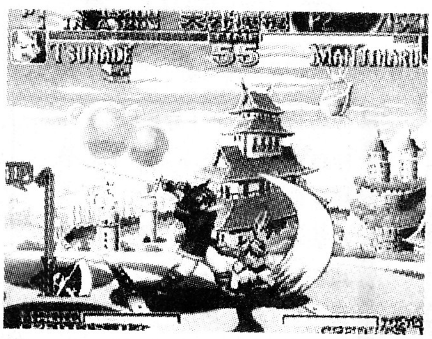
机种:街机(NEO·GEO)	厂商:HUDSON	类型:ACT	容量:202M

●注:#表示"术法"

《天外魔境》这个名字，想必对 RPG 迷来说都不算陌生，它是 HUDSON 公司的超级名作，在 PC－E 及 SFC 上曾一度掀起狂潮，最近还将推出 PC－FX 版和 SATURN 版。不过这次它是以格斗游戏的形式出现在街机及 NEO·GEO 上。

游戏中的人物，大多都是原作中的著名人物,在操作上采用了类似《侍魂》的系统，几乎每人都持有武器，A 是轻斩,B 是中斩,AB 同时按是重斩，接近敌人后→加 AB 同时按是投掷技,另外 C 是轻脚,D 是中脚,CD 同时按是重踢，BC 同时按是特大攻击。在移动方面，连续按前或后两次是前冲或后跃，而前冲时蹲下会变为前滚翻，跳跃会变成大跳跃，前冲时按斩和踢也是和普通技完全不同的新招。

游戏独创的系统有两个,一是"舍身一击"，当你在跳跃中同时按 BC 键，便可将手中武器抛出攻击对手，然后要走到武器前面按 A 键才可拾回。二是"术法"，也就是 RPG 常说的魔法，当画面下的"MAGIC"槽(蓄)满时，只要按↓两次再配合不同的按键即可使用，术法的作用一般都不是用来令对手直接受伤，而是加强自己或减弱对手，就如 RPG 中的"咒文"一样，很新鲜吧。



▲人物和战斗场景都十分卡通化

战国万丸



跳跃力强，擅长雷系魔法
15岁的火炎勇士，动作敏捷

松虫斩:→→·斩
万斩:↓↘→·斩
#雷光:↓↓·A
#迅雷:↓↓·B
#天雷:↓↓·C

唯一的新人,以铁扇为武器,擅长召唤魔法

王狼斩:↓↘→・斩
狼牙天轮:↓→↘・斩
流星脚:跳跃中↓+C+D
#白虎:↓↓・A
#鸣神:↓↓・B
#天动:↓↓・C

歌舞伎团十郎



自称『日本第一大侠』,动作大开大合

罗碎刀:↓→↘・斩
闪风弹:←↙↓↘→・斩
#风花:↓↓・A
#花岚:↓↓・B

纲手



火炎族的蛞蝓族,拥有与身材不成比例的一身怪力

回转独乐:↓↘→・斩
爆进蛞蝓蹴:↓↙←・C+D
蛞蝓神隐:↓↙←・斩
#力王:↓↓・A
#金刚:↓↓・B

大蛇丸



属火炎一族的蛇族,出招速度奇快.

簪投:←(蓄)→・斩
龙枪连刺:连按斩键
#雨龙:↓↓・A
#冻龙:↓↓・B

极乐太郎



喝过能延命的人鱼血,又被困在牢中千余年,动作凶残但迟顿

极乐大旋风棍:↓→↘・斩
极乐全垒打:近身 ←↙↓↘→・B+C
#极乐火炎上段:↓↓・A
#极乐火炎中段:↓↓・B
#极乐火炎下段:↓↓・C

绢



同时具有鬼族和火炎一族的能力,不可轻视啦

咬击:←(蓄)→・C+D
鸟寄:↓(蓄)↑・A
#母忘:↓↓・A
#月寝:↓↓・B
#泥虫:↓↓・C

自来也

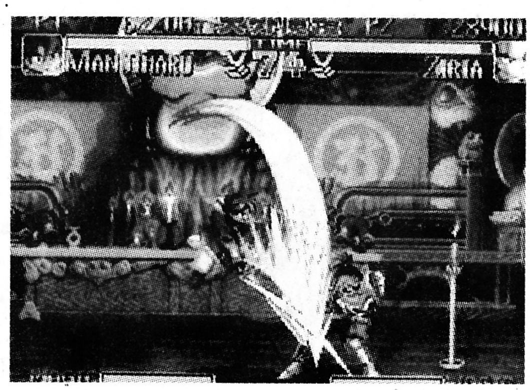


擅长火之术的火炎勇者,具有忍者独有的敏捷身手.

烟幕:↓↙←・踢
镰刀:↓↘→・斩
#火炎:↓↓・A
#火天:↓↓・B
#神炎:↓↓・C

八云





战国万丸的跳跃重斩威力巨大▶

風雲黙示録 格闘創世™

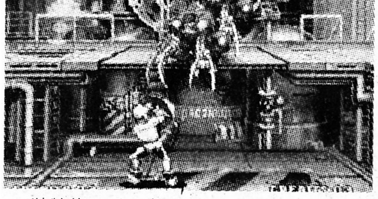
机种：NEO·GEO
类型：ACT

厂商：SNK
媒体：CD－ROM

这是SNK新出的一个既可赤手空拳，又可以武器来战斗的二重战线格斗游戏，画面用了SNK拿手的放缩功能，游戏中可选用的人物共有10人，他们各有独特的格斗风格和武器，以打倒号称天下第一的"兽神武斗会"擂主"真狮子王"为目标。

游戏在操作上也别具一格，A和B键分别是拳和脚，攻击的轻重则是以按键时间的长短来决定，C键是以武器攻击对手，D键是跳线攻击(和同时按AB效果一样)，同时按BC是"轻"武器掷出技，同时按ABC是"重"武器掷出技。除了连按二下前或后这种前冲或疾退技外，还新加入了↙→→或↘←←这两种大前冲和大疾退技。除此之外，从防御状态中按→·A这种类似《饿狼传说》系列的回避技也被采用，当被对手擒住时，可连按C键反擒对手，或连按A或B以摆脱对手。

二重战线系统也很有特色，按D键跳线时若配合↘或↙是移动跳线攻击，配合↑或↓是大跳线攻击，配合→←↙↓是超级跳段攻击，配合←或→则是闪身跳线攻击。至于这些跳线攻击的各自用途，就留给有机会一睹其风采的玩家慢慢体会吧。



▲独特的二重战线系统

●注：※是超必杀技

疾风

HAYATE

武器：回力刀



强烈斩：↓↘→·C
念动飞棍：→←→·B＋C
飞天升王脚：↓↙←·A或B
幻影飞棍：→↓↘·B＋C
烈风杀：跳跃中↓＋A或B
※奥义无双乱舞：↓↙←↙↓↘→·A

埃格

EAGLE

武器：海格拉斯之斧



钢钻踢：↓↙←·A或B
斧焰杀：←↙↓↘→·B＋C
烈风脚：↓↘→↗·A或B
※爆弹连环摔：→↘↓↙←→·C

牛头

GOZU

武器：钩爪



阳炎拳：连按A
轰天：↓↘→↗·C
无道牛炎波：→↘↓↑·A或B
豪炎弹：→↓↘·B＋C
※邪之乱击掌：↙(蓄)→·连按A

马面

MEZU

武器：钩爪

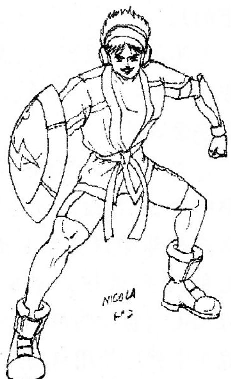


阳炎脚：连按B
轰天：↓↘→↗·C
无道水流波：→↘↓↑·A或B
流水弹：→↓↘·B＋C超必杀技
※邪之乱击脚：↙(蓄)→·连按B



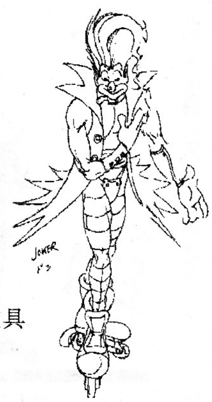
嘉侬
CAROL
武器:体操球

托马斯回旋:↓↙←·A或B
天使之梦:跳跃中↓+C
虹之炸弹:→↓↘·B+C
天使空舞踢:↙(蓄)→·A或B
※天使炸弹球:→←↓↑·A



利克拉
NICOLA
武器:力盾

力盾飞翔:←+A或B
回旋魔力盾:→↘↙←→·B+C
追踪力盾:←↓↙·B+C
※力盾小宇宙:↓↙↓↘→↗·A



小丑
JOKER
武器:魔术道具

魔鬼小丑箱:↓↘→↗·C
空中陀螺:↓↙←·A或B
高速溜冰撞击:↙(蓄)→·A或B
杀人魔术帽:→↘↓↙←→·B+C
※巨脸攻击:↓↙↓↘→↗·A



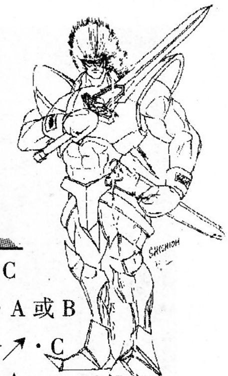
中白虎
CHUNG
武器:炎龙杖

白虎弹:↙(蓄)→·A或B
旋风炎舞:愤怒时↓↙←↖·C
千手掌打:↓↘→↗·A或B
气传招来:抓住水管后↓↑↓↑·A或B
紫炎龙:→↓↘·B+C
变鸡神功:愤怒时→←→·B+C
※仙人打波:↓↓↓↓↑·A



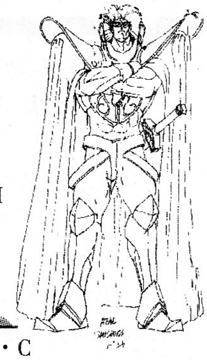
高顿
GORDON
武器:电击棍

腹部滑铲:→↘↓↙←·A或B
望月上勾拳:↙←→·A或B
电击爆裂弹:→←→·B+C
※电棒打桩:→↘↓↙←→·C



狮子王
SHISHIOH LION
武器:兽王剑

切地斩:↓↙←↖·C
狮子乱舞:↙←→·A或B
暗黑触身投:↓↘→↗·C
兽王风轮剑:↓(蓄)↑·B+C
兽王念力剑:→↘↓↑·B+C
※兽王金刚拳:→↘↓↙←→←→·A



真狮子王
REAL－SHISHIOH
武器:真兽王剑

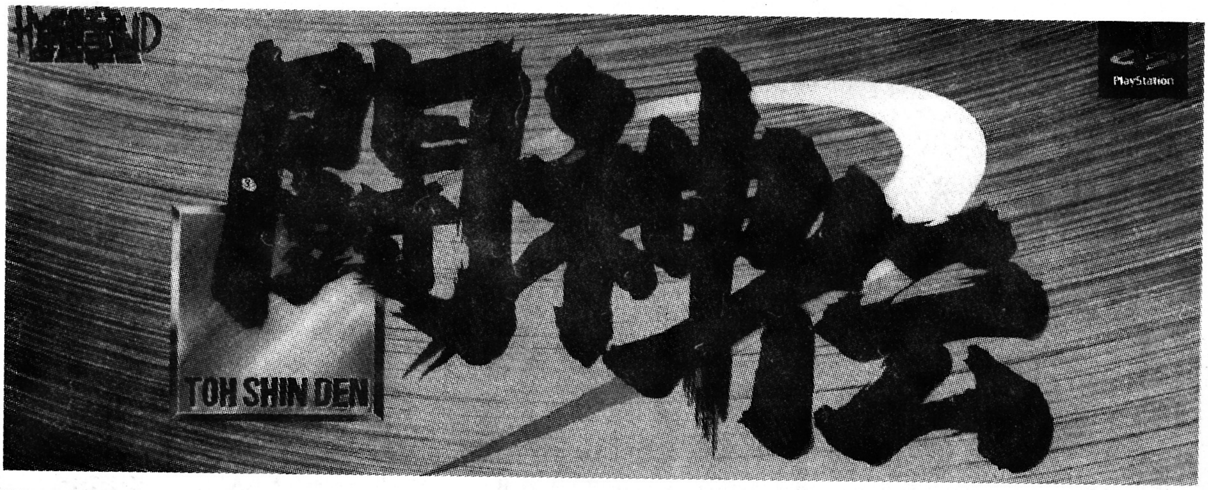
切地斩:↓↙←↖·C
狮子乱舞:↙←→·A或B
暗黑触身投:↓↘→↗·C
兽王狙杀破:↓↙←·A或B
天神摔:↓(蓄)↑·B+C
岩柱破:→↘↓↑·B+C
雷神击:←↓↙·B+C
※兽王金刚拳:→↘↓↙←→←→·A
※兽王裂破击:→↘↓↙←→←→·B

狮子王可变身为真狮子王

狮子王其实是真狮子王的影武者，它代替真狮子王出战淘汰不合格的选手，实力自然也较真狮子王为弱，但在不断的战斗中他对自己的存在感到疑问，最终竟向真狮子王挑战。有一个秘技能将狮子王变身为真狮子王：将真狮子王以外的全部角色打倒并存储进度，于对战模式的角色选择画面时，输入↓十次，再按A选择狮子王即可。

▼狮子王吃我一招!





机种:PLAYSTATION　**类型**:ACT　**厂商**:TAKARA

这是PS推出的与SATURN的VR战士相抗衡的3D格斗游戏，共有八人可供选用，并且人物全部都装备了武器，和其它手持武器的格斗游戏所不同的是，武器是选手身体的一部分，绝对不会掉下来。若一定要比较斗神传与VR战士孰优孰劣，电玩界普遍认为斗神传的画面流畅度和华丽感优于VR战士，但游戏性略逊于VR战士。

☆冲刺与疾退：向对手所在的方向或相反的方向，快速按方向键2次。

☆侧翻：快速按方向键下二次，就可使用翻滚来闪避对手的攻击。用L1和L2还可选择翻滚的角度。

☆摔技：接近对手，按向对手的反方向并同时按强攻击键即可。

四大格斗要领

1.反击和背部攻击

如果反击正采取攻击姿态的的对手，那么对手就会遭受到1.5倍的创伤，如果从敌人的背部进行攻击，就会成为背部攻击，这时也会造成1.5倍的创伤。所以，在战斗中一定要擅用这些攻击方式给对手以重创。

2.注意防御方向

改变角色的位置，视点也会改变。特别是当纵方向角色并列时，防御方向十分容易混淆，必须在瞬间作正确的判断。

3.用超必杀技一举扭转形势

当角色的体力计变为红色时，就可以使用"超必杀技"。虽然指令的输入难度较高。不过，只要命中对手，就可一发逆转！

4.即使还有体力，掉落就算输！

无论剩下多少体力，如果不小心从场地上落下也算失败，一定要特别注意这一点，最好不要被对手逼至场地边缘（其实不少是玩家自己失足落下的）。

不过，如果当敌人倒下之后，自己也从场地上掉下，那么就会打成平手。

高手速成法

先进入OPTIONS功能，在键位调整中把LR钮设定成为"SPECIAL"，那么在战斗中只要按L或R键就能马上使出必杀技。若将"AUTO DEFENSE"（自动防御）设定为"ON"，在战斗中就可使用自动防御机能，对敌人的攻击进行防御。这样，初学者也能一举成为顶尖高手。

● 注：※是当体力计变红时才可使用的超必杀技



▲招式比VR战士更为华丽



血型:A　国籍:日本　武器:白虎刀

身高:175CM　体重:63KG　年龄:21

裂空斩:↓↘→·△或□

飞升斩:→↓↘·△或□

流星脚:空中↓↙←·○或×

蹴击弹:↘+○或×

※ 白鬼猛袭剑:→↘↓↙←↙↓↘→·△

强力之窗:→↓↘・△或□
诱导飞燕:↓↙←・○或×
电光突进:空中↓↙←・△或□
威力之舞:空中↓↙←・○或×
爱之吻:→↗↑↖←・□+○
※ 法式香吻:→←→←+△

凯恩

血型:AB 国籍:英国 武器:加利巴剑
身高:178CM 体重:64KG 年龄:22



音速快击:↓↘→↘・△或□
死亡爆击:→↓↘・△或□
升日攻击:空中↓↙←・△或□
肩部撞击:↓↙←・○或×
※地狱攻击:
→↘↓↙←↙↓↘→・△

索菲亚

血型:A 国籍:俄国 武器:古拉奴鞭
身高:173CM 体重:50KG 年龄:24



雷电环:↓↙←・△或□
极光爆击:→↘↓↙←・△或□
蛇行攻击:↓↘→・△或□
高笑:→↘↓↘→←・△+×
※ 皇后爆击:→←→←・△

蓝格

血型:A 国籍:美国 武器:钢锤
身高:196CM 体重:93KG 年龄:30



岛与大地之怒:↓↘→・△或□
大地雄叫:→↘↓↙←・△或□
大地之怒:↓↘→←・△或□
大地觉醒:→↓↘・○或×
※ 大地白祭:
←↙↓↘→↘↓↙←・△

霍华

血型:AB 国籍:中国 武器:魂葬爪
身高:154CM 体重:48KG 年龄:106



云发破:→↘↓↙←・△或□
云云发破:空中→↘↓↙←・△或□
延伸斩:→+△或□
喝咆烈:↓↙←・△或□
云怒呼车:←↓↘・△或□
云风铃虎:→↗↑↖←・□+○
天地笑:→↘↓↙→←↓・□+×
※ 轰云发破:→←↙↓↘→←・△

孟德

血型:AB 国籍:日本 武器:青龙枪
身高:179CM 体重:66KG 年龄:42



豪力雷神:空中↓↘→・△或□
豪力风神:←↙↓↘→・△或□
豪力天舞:→↓↘・△或□
疾风上段突刺:↓↙←・△或□
疾风下段突刺:↓↘→・△或□
※ 超力佛灭:↓↘→↓↘→←・△

爱丽丝

型:O 国籍:土耳其 武器:短刃
身高:155CM 体重:43KG 年龄:16

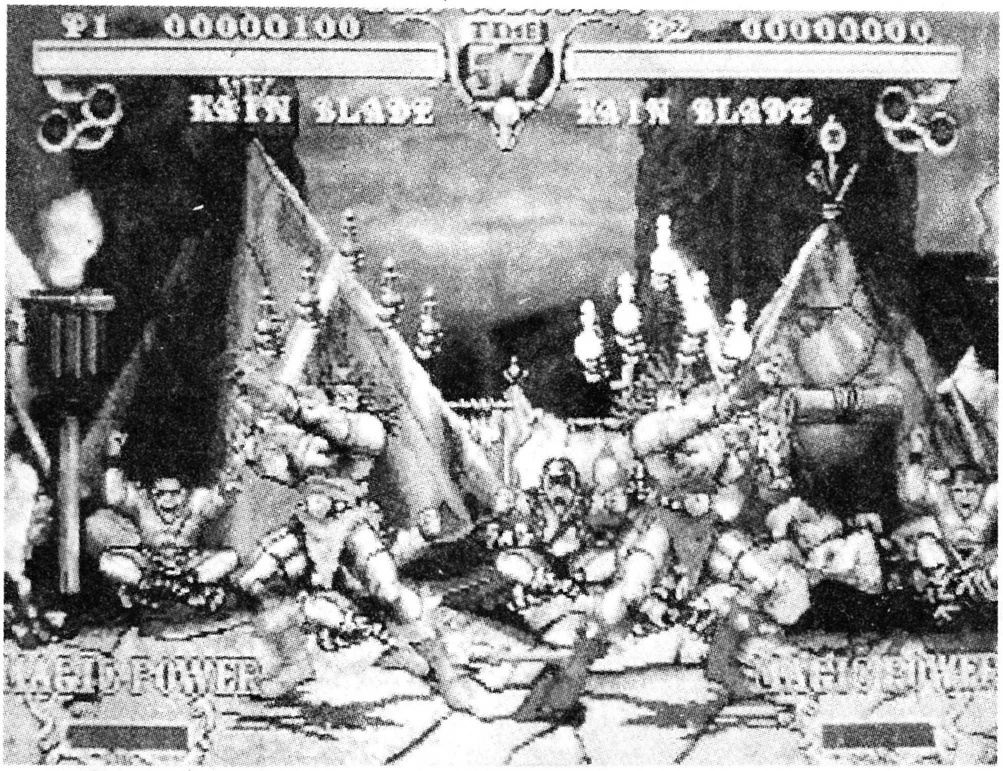


迪克

血型:A 国籍:法国 武器:双手剑
身高:190CM 体重:75KG 年龄:29



死亡追击:↓↘→・△或□
威力强击:→↙↓↘・△或□
强力爆击:空中↓↘→・△或□
回旋斩锁:←→↘↓・△或□
※ G 终极技:↙↓↘→←・△



战斧格斗篇

机种:SATURN,街机	类型:ACT	厂商:SEGA

《战斧》本是SEGA在MD上的成名之作，而今回SEGA又利用和土星具互换性的ST-V基板同时开发了街机和土星版的《战斧格斗篇》，这个从两年前就开始策划的格斗游戏共有10名主角，比起如今的对战游戏人数越加越多的趋势感觉人太少，不过SEGA方面宣称这样可以避免相似的角色并使各人物的实力更加平均。

在和CPU对战中，对方的首脑是迪斯·亚达，不过将他打倒之后，其手持的“黄金战斧”将会变成最强的敌人并袭击过来，这位被称为“G·AXE”的超强敌人，不仅拥有强力的必杀技，防御能力也非常完美，你能打败这位最终首脑吗？

●注:※表示超必杀技



凯恩

地狱攻击:↓↘→·拳
火焰爆击:→↓↘·拳
突进踢:↓↙←·连按脚
※超死亡爆击:→↓↘→↙·拳

米兰·芙蕾亚

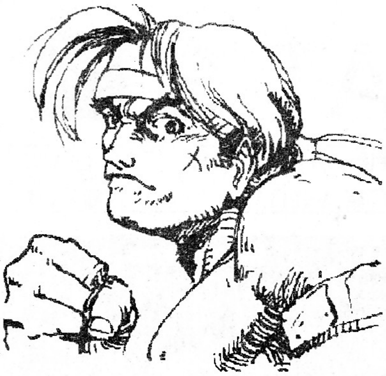
低拳:←(蓄)→·拳
回旋拳:↓(蓄)↑·拳
大气直踢:←(蓄)→·脚
搜索跳跃:↓(蓄)↑·脚
大气突击:搜索跳跃中·拳
※超血腥攻击:↓(蓄)↘→↑·脚·于对手头上↓+拳

梭马

黑暗快击:↓↘→·拳
黑暗爆拳:跳跃中↖↘·拳
黑暗之舞:连按拳
黑暗跳跃:→↓↘·脚
※超黑暗之祭:↓↘→↓↘→拳

古宁

快踢:←(蓄)→·脚
巨人捣拳:快踢中↓↑·拳
回旋踢:近身摇杆一圈·脚
头击:斜方跳跃中→↘→·拳
捶击:同时按三个键并放开
※超特殊捶击:摇杆一圈·全部拳





德克

裂空斩:↓(蓄)↑·拳
雷铁闪:→↘↓↙←·拳
雷冲击:近身→↓↘·拳
上升三连击:→↓↘·脚
连式雷铁闪:→↘↓↙←·拳
水流闪:→↘↓↙←·脚
空中雷铁闪:跳跃后↓(蓄)↑·拳
※超天地雷鸣霸:→↘↓↙←→·拳



查·尼特洛

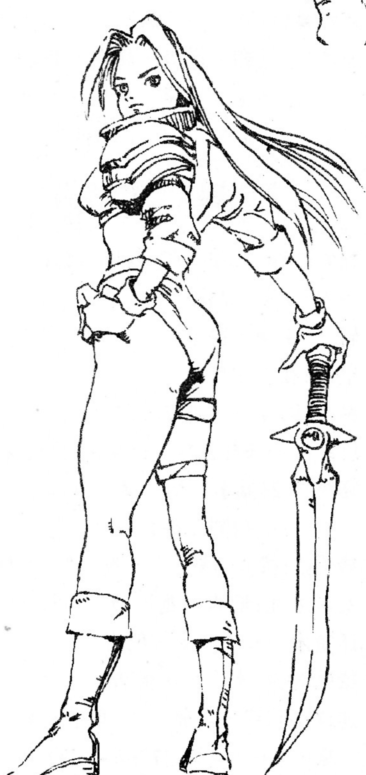
危险爆击:↓↘→·拳
超级危险爆击:↓↘→·脚
DD 膝击:→↘↓↙←·脚
※超爆弹踢:←↘↓↘→↗·脚



洛克得

强力快拳:←↙↓↘↙·拳
肩击:↓↘→·脚
雷电头槌:↓↙←·拳
强击踢:近身→↘↓·强脚
威力暴风:→←→·强拳
※超强快波:→↘↓↙↗·拳



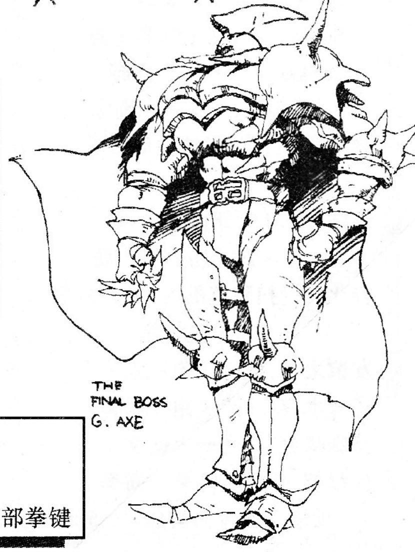


杰姆

上升龙击:←(蓄)→·拳
野兽加农:↓↘→·拳
猫击:连按脚
※超终极爆拳:←(蓄)→↓↘·拳

吉尔

冰雪箭:↓↘→·拳
冰雪突进:←↙←·拳
疯狂瀑踢:→↘↓·脚
冰雪快踢:↓↙←·脚
瓦特冰冻:→↓↘·拳
※超狂气-100度:↓↙←↓↙←·拳



迪斯·亚达

死亡波:←(蓄)→·拳
火焰狂拳:←↙↓↘↓→·拳
※超死亡火焰击:近身→↘↓↙←·全部拳键

MORTAL KOMBAT 3

(真人快打 3)

机种:16 位以上机种　类型:ACT
厂商:WILLIAMS　容量:32M

在美国深受欢迎的《真人快打》系列格斗游戏推出的同名电影在美国高踞票房榜首，可见其受欢迎程度何等历害，而制造商又不失时机的推出了《真人快打3》，把角色增加到 14 位，并且新增了诸如多层战斗场景，特殊舞台等独特设计，可以说三代是一个极为成熟的作品。

Shang Tsung　山水

火球:←←·高拳
双火球:←←→·高拳
三火球:←←→→·高拳
火山爆发:→←←·低脚
变身术:
　Cyrax:防·防·防
　Kano :←→·防
　Jax:→→↓·低拳
　Kabal:低拳·防·高脚
　Kung Lao:跑·跑·防·跑
　Liu Kang:→↓←↑→
　Nightwolf:↑↑↑
　Sektor:↓→←·跑
　Sheeva:按住低脚·→↓→
　Sindel:←↓←·低脚
　Sonya:↓+跑+低拳+防
　Stryker:→→→·高脚
　Sub-Zero:→↓→·高拳
终结技 1:(近身)按住低拳·↓→→↓
终结技 2:(近身)按住低拳·跑·防·跑·防
兽化技:(扫腿范围内)按住高拳·跑·跑·跑
友谊之礼:低脚·跑·跑·↓
还童术:跑·跑·跑·低脚
特殊舞台:↑↑←·低拳
连续技:低脚·高拳·高拳·低拳·←+高脚(27% 5 hits)

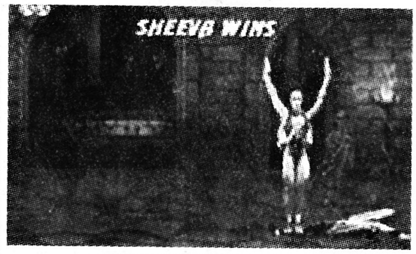
Cyrax　赛拉克斯

绿网:←←·低脚
传送:→↓·防
近身炸弹:按住低脚·←←·高脚
远身炸弹:按住低脚·→→·高脚
终结技 1(任何距离):↓↓↑↓·高拳
终结技 2(近身):↓↓→↑·跑
兽化技:(近身)↑↑↓↓
友谊之礼:跑·跑·跑·↑
还童术:→→←·高拳
特殊舞台:跑·防·跑
连续技:高拳·高拳·高脚·高拳·高脚·←+高脚(30% 6 hits)

Jax　加克斯

导弹:←→·高拳
双导弹:→→←←·高拳
仿生冲击:→→·高脚
震地术:按住低脚三秒后放开低脚
扪面捶:→→·低拳
空截:在空中按防
终结技(近身):按住防·↑↓→↑
终结技(远身):跑·防·跑·跑·低脚
兽化技 :按住低拳·→→↓→
友谊之礼:低脚·跑·跑·低脚
还童术:↓↓↓·低脚
特殊舞台:↓→↓·低拳
连续技:高脚·高脚·↓+高拳·高拳·防·低拳·←+高拳(33% 7 hits)





Kabal　卡豹

邪眼波:←←·高拳(可在空中)
螺旋蚤:←→·低脚
贴地爪:←←←·跑
终结技 1:↓↓←→·防(扫腿范围外)
终结技 2:跑·防·防·防·高脚(近身)
兽化技:按住高拳·→→↓→·放开高拳(近身)
友谊之礼:跑·低脚·跑·跑·↑(扫腿范围外)
还童术:跑·跑·低脚
特殊舞台:防·防·高脚
连续技:低脚·低脚·高拳·高拳·↓+高拳·跳踢·←←·高拳(45% 7 hits)

Kano　卡诺

加农炮弹:按住低脚三秒后放开
飞刀:↓←·高拳
斩空:↓→·高拳
空截:在空中按防
突击捶:↓→·低拳
终结技 1:按住低拳·→↓↓→(近身)
终结技 2:低拳·防·防·高脚(扫腿距离)
兽化技:按住高拳·防·防·防(近身)
友谊之礼:低脚·跑·跑·高脚
还童术:→→↓↓·低脚
特殊舞台:↑↑←·低脚
连续技:高拳·高拳·↓+低拳·↓+高拳·↓←·高拳(37% 6-HIT)

Kung Lao 空佬

飞行铁帽:←→·低拳
传送:↓↑
防御盾:→↓→·跑
飞踢:↓+高脚(空中)
终结技1:跑·防·跑·防·↓(任何距离)
终结技2:→→←↓·高拳(扫腿距离)
兽化技:跑·跑·跑·跑·防(近身)
友谊之礼:跑·低拳·跑·低脚(扫腿范围外)
还童术:↓→→·高拳
特殊舞台:↓↓→→·低脚
连续技:高拳·低拳·高拳·低拳·低脚·高脚·←+高脚(34%7 hits)

Liu Kang 刘康

上段波:→→·高拳
下段波:→→·低拳
穿心腿:→→·高脚
连环腿:按住低脚三秒后放开
终结技1:→→↓↓·低脚(任何距离)
终结技2:↑↓↑↑·防+跑
兽化技:↓↓↑(扫腿距离)
友谊之礼:跑·跑·跑·↓+跑
还童术:↓↓↓·高脚
特殊舞台:跑·防·防·低脚
连续技:高拳·高拳·防·低脚·低脚·高脚·低脚(36% 7 hits)

Sektor 赛克特

跟踪导弹:→↓←·高拳
直射导弹:→→·低拳
传送:→→·低脚(可在空中)
终结技1:低拳·跑·跑·防(扫腿距离)
终结技2:→→→←·防(远身)
兽化技:→→↓↑·(近身)
友谊之礼:跑·跑·跑·跑·↓(远身)
还童术:←↓↓↓·高脚
特殊舞台:跑·跑·跑·↓
连续技:高拳·高拳·高脚·高脚·←+高脚(26% 5 hits)

Nightwolf 午夜之狼

魔光箭:↓←·低拳
手斧上击:↓→·高拳
反射盾:←←←·高脚
魔影公羊:→→→·低脚
终结技1:↑↑←→·防(近身)
终结技2:←←↓·高拳(两步之远)
兽化技:→→↓↓(近身)
友谊之礼:跑·跑·跑·↓(扫腿范围外)
还童术:→←→←·低拳
特殊舞台:跑·跑·防
连续技:低脚·高拳·高拳·低拳·↓→·高拳·↓→·高拳·高脚(42% 7 hits)

Sheeva 西瓦

无影踏:↓↑
火球:↓→·高拳
震地术:←↓←·高脚
终结技1:→↓↓→·低拳(近身)
终结技2:按住高脚·←→→(近身)
兽化技:跑·防·防·防·防(近身)
友谊之礼:→→↓→·高拳
还童术:↓↓↓←·高脚
特殊舞台:↓→↓→·低拳
连续技:高拳·高拳·低拳·高脚·高脚·低脚·←+高脚(42% 7 hits)

Sindel 辛蒂尔

凝固音波:→→→·高拳
浮空术:←←→·高脚
火球:→→·低拳
灵火球:↓→·低脚(在空中时)
终结技1:跑·跑·防·跑·防(扫腿距离)
终结技2:跑·跑·防·防·跑+防(近身)
兽化技:→→↑·高拳(任何距离)
友谊之礼:跑·跑·跑·跑·跑·↑
还童术:跑·跑·跑·↑
特殊舞台:↓↓↓·低拳
连续技:高脚·高拳·高拳·↓+高拳·跳踢·↓→·低脚(40% 6 hits)

特殊场地终结技:

●陷阱/地铁/木塔:(近身时)→→→·跑

Sonya 桑娅

电光圈:↓→·低拳
腿摔:↓+低拳+防
飞空拳:→←·高拳
升空腿:←←↓·高脚
终结技1:按住防+跑·↑↑←↓(远身)
终结技2:←→↓↓·跑
兽化技:按住低拳·←→↓→
友谊之礼:←→←↓·跑
还童术:↓↓→·低脚
特殊舞台:→→↓·高拳
连续技:高脚·高脚·高拳·高拳·低拳·←+高拳(31% 6 hits)

Stryker 爆破手

冲投:→→·高脚
膑骨摔:→←·低拳
下手榴弹:↓←·低拳
上手榴弹:↓←·高拳
终结技1:↓→↓→·防(近身)
终结技2:→→→·低脚(远身)
兽化技:跑·跑·跑·防(扫腿距离)
友谊之礼:低拳·跑·跑·低拳
还童术:↓→→←·高拳
特殊舞台:→↑↑·高脚
连续技:低脚·高拳·高拳·低拳·跳踢·→←·低拳(50% 6 hits)

Sub-zero 绝对零度

冰影:↓←·低拳
冰雹:↓→·高拳
前冰雹:↓→←·高拳
后冰雹:↓←→·高拳
冰雪拳:↓→·低拳
滑铲:←+低拳+防+低脚
终结技1:防·防·跑·防·跑(近身)
终结技2:←←↓←·跑(扫腿范围外)
兽化技:→↑↑·(近身)
友谊之礼:低脚·跑·跑·↑
还童术:↓←←·高脚
特殊舞台:→↓→→·高脚
连续技:高拳·高拳·低拳·低脚·高脚·←+高脚(30% 6 hits)



海外采风

NEWS NEWS NEWS

每次的海外采风，希望能将业界最新、最快、吸引人的消息拿出来，本辑也不例外。稍微压缩了每条新闻的篇幅而尝试增加数量。

SEGA，结成了最强的队伍？

在彩页的海外采风中已提到了SNK、ATLUS等厂商的加入，但作为世嘉需要更多的合作人而不仅是游戏厂商。现在，"侏罗纪公园"的著名导演兼制片人斯皮尔伯格手下的DREAM WORKS已与SEGA合作在美国开办了以高超技术制作出各种科幻影片景象的主题公园，据称不久后在日本也会出现。

另一方面，SEGA和3DO合作开发64位机的传说已被证定，（暂名64BIT SATURN）计划已采用了大量3DO的技术和零件，而这台机器会独立登场，还是以与SS合作的形态出现呢？相信后者可能性较大 。且让我们等待下一步的消息。

任天堂64　发售日最新决定！

期待中的任天堂次世代主机：NINTENDO64"照任天堂惯例又一次延期了。主要的理由，是从95年末至96年春有大量SFC热作推出，很显然任天堂不会让"任64"影响SFC仍未减弱的势头。任64的发售日最终定于4月21日。

美版VB降价



VB一直销路不▶佳，降价在意料之中

在去年末，NOA（美国任天堂）公布了VR BOY降价的决定，将原价格179.95美元降价至159．95美元（约合18000日元）。下降幅度其实不小，但因VB原本定价较低，故不像SS或PS在美国一降便是100或200美元那样显眼。而在日本的VB仍保持15000日元，不见变化。

SATURN－INTERNET系统计划

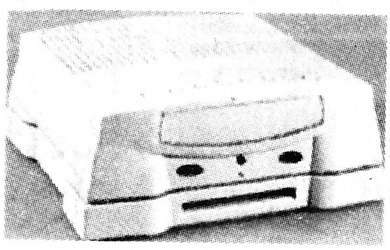


◀因该机是黑色的，图片上看不清楚

INTERNET作为世界上最大的电脑通信网络，长期以来一直是计算机发烧友和网络通信迷的"必修课"，而这一系统进入了世嘉SATURN的多媒体发展计划之中。这是一套与SATURN连接，可进入INTERNET外设系统，由SEGA与日产(NISSAN)公司联合推出，在当天，第一次将INTERNET信息通过SATURN显示在电脑屏幕上的景象向外界公开。

该机呈黑色，占地面积与SS主机相同，对应滑鼠进行操作，发布会上是放置于SS下方的。但据传，成品也许会在体积尺寸上做较大变动。

BANDAI＋APPLE＝PIPPIN发售日推迟



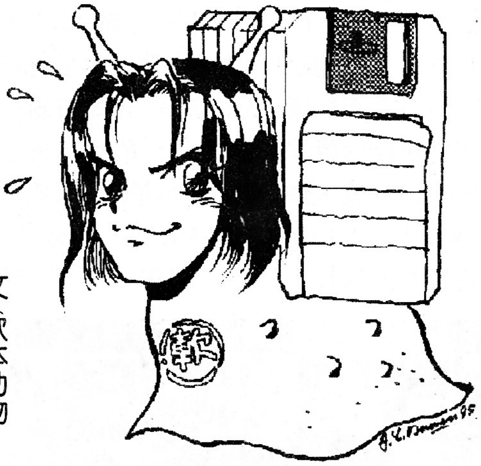
◀全白色的机身让人想到FX

由BANDAI与苹果电脑合作开发的主机"PIPPIN"，自公布以来一直未受太大注目，现在，由于软件不足，决定将原定的95年12月底推迟至96年3月才正式发售。

该机是定位为"64位级多媒体家用机"的主机，设计了许多个人电脑的功能，但究竟是以家用游戏机型式发售，所以对应的游戏软体是必不可少的。因此才会为软件足而延期。（关于PIPPIN介绍，参看本杂志95年10月号"海外采风"）。

责任编辑：KING

无心冬眠



文／软体动物

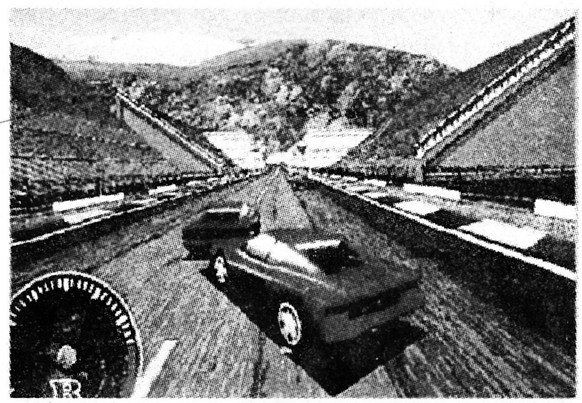
在寒冷的冬季，许多动物都停止了往日的活动，开始了漫长的冬眠。但是，软体动物是不会冬眠的。大量来自杂志、INTERNET 的消息怎能让人(不，是动物)入眠呢？

首先，一个让人振奋的消息：国内的玩家今后不用再玩盗版的《软体世界》游戏了。因为《软体世界》已经在国内发行他们自己的游戏了。为了打击盗版，《软世》这次向国内市场投放了一批高档次，高品味，低价位的光碟游戏。第一批的游戏有《大银河物语》《黄飞鸿》《射雕英雄传》《笑傲江湖》《九五真龙》《超级大富翁》《时空特勤组》《倚天屠龙记》《鹿鼎记》等九款，全部以光碟形式推出，每套只售人民币 49 元。高质量的光碟，精美的手册和包装，才售价 49 元，这样恐怕各位玩家对盗版游戏就失去兴趣了吧！万众期待的《三国演义Ⅱ》在一再“跳票”(跳票：没能按期推出，一再拖延)后，终于决定在 1 月 14 日在台湾省推出了，并且为了防止由于台湾省与国内不同期推出，出现盗版情况，《三国Ⅱ》将会两地大约同时上市。记住，《三国演义Ⅱ》可是两张 CD 的大容量哟！此外智冠还有许多强片也将在国内相继推出，有《新蜀山剑侠》《天龙八部》《刘伯温传奇》《神雕侠侣》。哎呀呀！我的口水都流到纸上了。这么多好东西，一定要买正版。

下面，让我们来看看国外的新游戏吧。SIERRA 公司继 7 张光碟的《幽魂》推出后，又将推出四张光碟容量的《狩魔猎人Ⅱ—心魔》。《狩Ⅰ》不知玩家是否还有印象，真是很不错哟，本来笔者都快玩到头了，可是这时俺的硬盘“咔咔”了，惨！二代也采用时髦的真人实景拍摄。所有场景都是在德国实景拍摄的，该游戏的发行日期还没定，所以 4CD 的容量看来也是暂定的了。PC 上的赛车游戏拿的出手与 SATURN 比一比的以前只有《NASCAR》，现在 EA 制作的《致

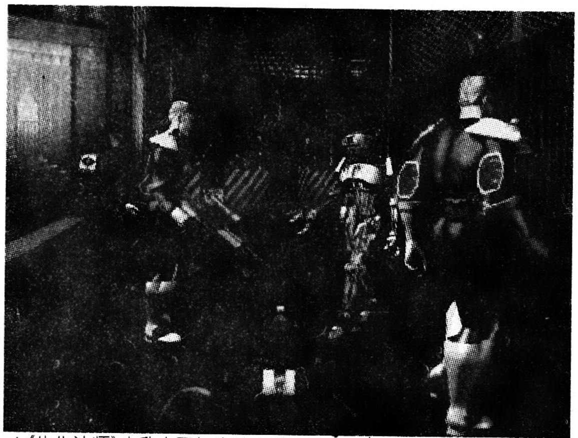


▲《狩魔猎人Ⅱ》剧照



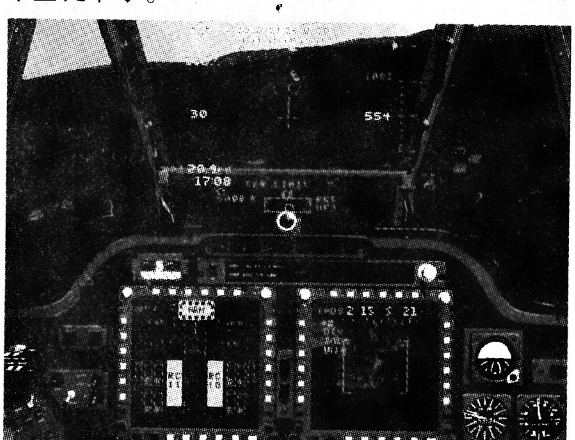
▲《致命快感》足以致命

命快感》(《NEED FOR SPEED》) 绝对可以让《DaytonaU. S. A》靠边站一站。该游戏为 320×200 与 640×480 两种析度，需在 486—66 以上 CPU，8 兆内存以上的机器才可以跑起来，不过真要想感受致命的快感，恐怕要奔腾 100 了。ORIGIN 的《铁血十字军》在国外已经发行了，国内可能已经有人玩上了。它的《银河飞将 4》还没推出，但另一款大手笔制作又正在加紧制作中，那就是《生化法师》(《Cyber Mage: Darklight Awakening》)《生化法师》总体上看是个 Doom Too 的游戏，但也加入了 RPG 的成份，游戏的故事内



▲《生化法师》中敌人更加生动

容大概是改自某部著名美国漫画，所以在许多地方是用漫画来交待剧情的。目前《生化法师》还只能看到一些开发画面，不过有人说：《生化法师》有着成为“杀人级”游戏的各项要素。说起ORIGIN有人会问起《创世纪9》的情况，从INTERNET上的资料看来，《创世纪9》的正式名叫《ULTIMA9－ASCENSION》(《创世纪9—升腾》)由于八代游戏的失败，九代将不再适用八代的方式(单人，动作成份太多)。九代将回复多人队伍模式，以前的老友IOLO与Dupre将又回到圣者的身边。另外，由于九代中加入不少新的效果，所以游戏要求在Win95下运行。由于ORIGINO想给创迷们一些惊喜，所以现在还看不到《创9》的画面，而且据说发行日期也推到96年圣诞节了。



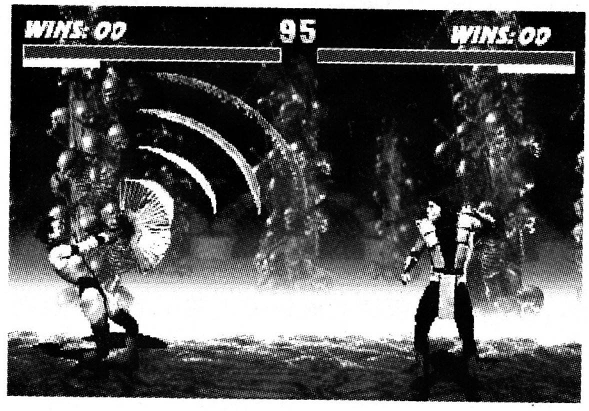
▲《AH－64D》动画

另外提一下，ORIGIN曾经制作了不少飞行模拟游戏。在推出《WING OF GLORY》后，一直没有新飞行模拟游戏的消息。最近听说ORIGIN又在制作一个叫《AH－64D LONGBOW》的直升机模拟游戏，详细的情况还不太了解，但从开发画面看颇象以前的《CONANCHE》不过技术肯定要高多了。

前几期介绍的《真人快打Ⅲ》在10月份已经正式推出PC版了，现在(十一月底)本人也得到了光碟版。PC版的《MK Ⅲ》是仅次于街机版的最完美的家用机版。无论音乐，音效与画质均强于其它机种的版本。《MK Ⅲ》的热潮还没退去，新一代的《真人快打》又传出消息，这就是可称为《MK Ⅳ》的《ULTIMATE MK Ⅲ》，简称《UMK Ⅲ》(终极真人快打Ⅲ)。在三代中，蝎子、蜥蜴人



▲《UMK Ⅲ》的选人画面

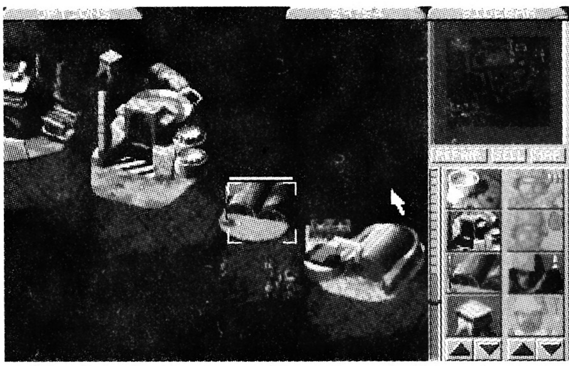


▲SCCKPION VS.MILEENA

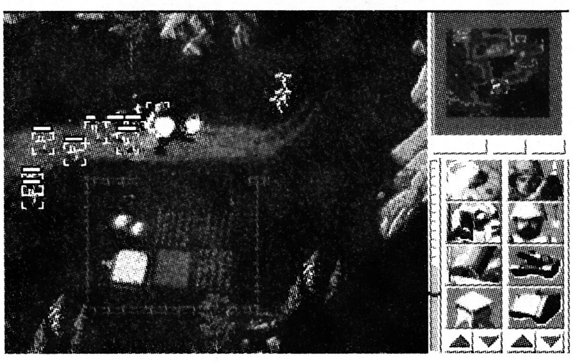
与孪生忍者姐妹都不见了，但在《UMK Ⅲ》中，他们将再次登场。此外，还有三代的隐藏人物JADE也做为一般人物出现。其它新人有ERMAC，GORO(一代中人物)，ErinMac(ERMAC之妻)，SKELETON，Zazuka，Napalm，W.J.Clinton，RushLimbouyh，Newt Gigrich，Bob Dole，Stephenopous，Thatcher boutros Ghali等等。在前

三代中的刘康据说不会出现，因为他被 ERMAC 干掉了。这个消息来自 INTERNET 上一篇二万多字的《MK》系列故事，看的让人脑中充满了对《UMK Ⅲ》的联想。本以为《UMK Ⅲ》能可以全新的人物形象出现，但两天后在一个比较正统权威的《UMK Ⅲ》HOMEPAGE(注：HOMEPAGE——主页，介绍某话题的专门区域)上看到《UMK Ⅲ》只是增加了二代的三个女忍者二个男忍者与 ERMAC，但又有了一个新人物，是来自一代的 SUB－ZERO(不要怀疑，的确是一代型象的 SUB－ZERO)，与三代 SUB－ZERO 并存于《UMK Ⅲ》中。到底哪个《UMK Ⅲ》的消息是真实的要到 96 年了。从一段 4 兆多的《UMK Ⅲ》的 AVI 电影中看出《UMK Ⅲ》将延续三代的风格与界面，但人物看起来更真更立体了。据传闻《UMK Ⅲ》将在 95 年的最后一个月推出。

刚才提到卡曼奇，那就是说一下 NOVALOGIC 公司(千万别同出《诺瓦风暴》的 PSYGNOSIS 公司搞混)NOVALOGIC 公司的前作《钢铁雄师》推出后，反应冷淡。NOVALOGIC 公司痛定思痛，推出了新的《WEREWOLF VS COMANCHE》(《飞狼大战卡曼奇》) 表面看《飞 VS 卡》是把以



▲《C&C》我军基地



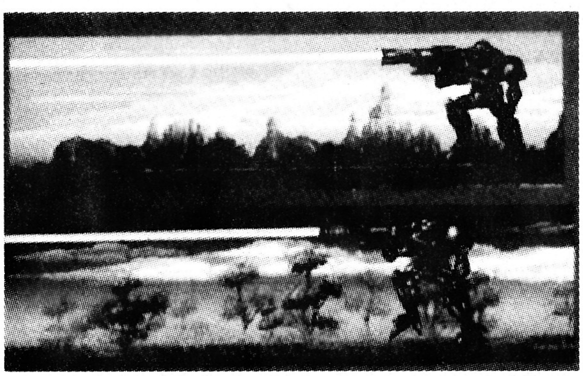
▲《C&C》中两军发生冲突

前的游戏拿来来重做，实际上还是加了不少新东西的。简单说《飞 VS 卡》是以前《卡曼契》的多人对战升级版。这个游戏是支持 8 个人在网络上对战的。另外，在画面上也有了许多的改进，如加入了半透明的烟雾，湖水表面的反光，以及直升机抬头时座舱框架的变化，虽然《卡曼奇》这个游戏做的很漂亮，但由于简化了，模拟的操控，对狂热的飞行模拟迷是构不成吸引力的，但喜欢网络对战或喜欢《DOOM》的朋友到可以找来疯玩一阵。

WESTWOOD 让人想到的就是《凯兰迪亚》与《沙丘》系列，那个制作了近两年的《黑暗王座Ⅱ》也不见消息了。要说 WEST WOOD 的新游戏，现在谈《COMMAMD & COMQUER》好像有点晚了。这个游戏继承了《沙丘Ⅱ》的一些要素，但与《沙丘》系列根本没有任何关系。战场是在未来的欧洲大陆与非洲大陆上展开，玩家在操控 GDI 与 NOD 两个组织中的一个，边开采一种类似水晶的矿物，边完成难度颇高的各项任务。任务的种类也趋于多样化，有捍卫基地的任务，有特种指挥官单枪匹马摧毁敌营，还有大部队抢滩登陆等，并且是多线式的征服路经。《C&C》在网络上支持四人对抗，十分热闹。从国内 BBS 上得到的非正式消息，WESTWOOD 将在明年初推出《C&C》扩充任务，并且在 96 年底推出 SVGA 的《C&C Ⅱ》也不知是不是真的。

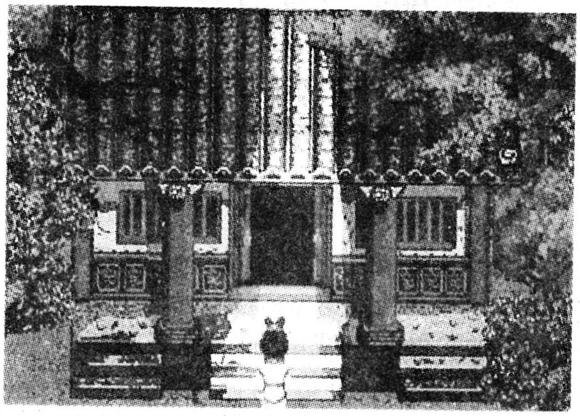
谈了太多英文游戏，喜欢中文游戏的朋友会对俺发怒的，现在就说说中文游戏吧！

《烈焰钢狼传》！听起来很 COOL！这是一个 640×480 256 色的 2D 战略 RPG。玩家扮演的是战斗机器人佣兵团“死亡骷髅”的领队“钢狼”布



▲《烈焰钢狼传》华丽的画面

莱克，率领自己的一班弟兄们，反抗叛军克劳萨，救回自己心爱的公主，又是一个“英雄救美”的故事。在游戏中，一共会出现数十种的未来兵器，个个都是英俊潇洒的机器人？好象有点用词不恰，但“COOL”一词前面已经用过了。唉！编辑最怕词汇枯竭了。《烈》中的战斗活画相当华丽。各位有没有玩过 SFC 的《机器人大战》系列，现在您在 PC 上也能看到一样的战斗了，而且是 640×480 的哟！该游戏由《软体世界》制作发行光碟。别担心，各位国内玩友也能玩上正版的。

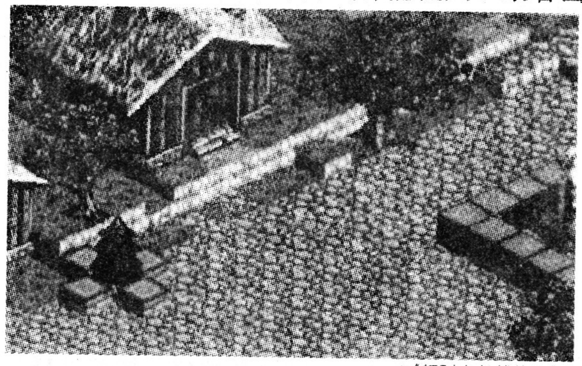


▲《新蜀山剑侠》

《仙剑奇侠传》的推出无疑给中文 RPG 的制作者带来了许多压力。《软体世界》的新作《新蜀山剑侠》也许是个能与《仙剑》分庭抗礼的游戏了。《新蜀山剑侠》的故事是还珠楼主原著，倪匡改编的武侠故事。故事讲的是主角，一位妙龄女少侠，由于天生急公好义，乐于助人，从而牵连出一椿多年前的不共戴天之仇。游戏中并不是把杀敌升级做为玩家的主要任务，而且让玩家扮演主角去解答一些隐居的前辈怪人们提出的难题。轻松的剧情加上幽默的对话，反映出修道人的智慧和小市民的无知贪婪。如果你在玩过《仙剑》后有一种失落感，那就期盼《新蜀山剑侠》的推出吧。

您一定还记得前一段华义国际代理的《魔域传奇》吧，那是著名的日本的吴氏工房制作的 SLG。有鉴于玩家对此游戏的厚爱，现在吴工房又制做了一个同类的游戏——《黑暗天使》。故事叙述天使长阿尔卡德在一场人神之战后，被放逐到魔界的命运。在《黑暗天使》中，增加了许多《魔域传奇》中没有的东西。如战斗时允许打开许多窗口来查看人物的情况，又如在混战时会从人群中冒出许多嘶喊叫骂的语言气球。相信《黑暗天使》能给各位 SLG 迷许多欢乐的。

最近中文 RPG 与 SLG 似乎掀起了一阵模仿热。许多公司新制作的游戏都能让人一眼看出



▲《超时空英雄传说》

是模仿超任上刚推出不久的几部大作。先看看《超时空英雄传说》吧。故事是传统又老套的人魔大战。开发画面看起来真的很漂亮，但让人立即脱口而出的是“这不是《皇家骑士团Ⅱ》吗？再看看鹰扬资讯的新作《终极任务 Z》。不用说，光听名字就让人联想到超任年初的人气大作《前线任务》。一看画面，果不出所料，除了画面比《前线任务》要糟糕许多外，大部分都是学自《前线任务》。唉！鹰扬公司什么时候才能提高美工水准呢？此外，还有欢乐盒公司代理的《神剑传说Ⅱ》。据说《神剑传说Ⅱ》是超任的《神剑天下》的续集，不过看起来做的很不错的。希望这几家公司在美工水平提高后，再提高一些独创性。



▲《神剑传说Ⅱ》

哈哈，看到了吧，软体动物为了给大家介绍新游戏，是不会去冬眠的。写了半天，也真有些困了，去睡觉吧！

感谢《软体世界》北京公司张志宏先生提供资料。



为正义和荣誉而战

——《炎龙骑士团 2》评析

文/张峰

相信诸们对《炎龙骑士团》仍然记忆忧新吧，在当时大宇《天使帝国》前后两个重镑炸弹的轰击下，依然强的生存了下来，成绩确实不凡。

今年初，汉堂再接再励，推出了《炎龙骑士团 2》(以下简称《炎 2》)。雷特王子(应该叫雷特国王）的子索尔因不愿继承王位，而和好友亚雷斯（一代中 XX 人的儿子）去后山过招，没想到发现了一位迷人的小姐昏倒在地，正想来个王子吻醒睡美人，不料，还有个护花使者——忠实的机械人盖亚（扫兴!?)，待姑娘醒后询问，方知名曰悠妮，自称丧失了记忆，对自已的过去遗记殆尽，并且凄楚的请求索尔护送她回家，于是我们的王子欣然应允——原来是不爱江山爱美人，看来温莎公爵并非第一人噢！于是一行人踏上了斩妖除魔的的旅途。

为人推崇的作品

《炎 2》的操作性延结实前代的流畅及灵活，并且所有命令均变为图形表示，看起来一目了然。它的画面解析依然为 320＊200＊256 色模式，故而呈现粗糙之感，不过，就象《天使帝国》系列代表了唯美派的风格一样，它求的是一种粗坊与豪迈，用幻想的翅膀把玩家带人了那个战乱纷争，充满了魔法和浪漫的世界，这，或许就是欧美与日本这两大阵营交汇的产物吧。因此，《炎 2》一经推出，立吸引了大批战棋迷们的参与，获得了较好的评价。当然；它也有着相当的不足，这在后文有述。但是就画工与人物的刻画及其相关方面，汉堂还是花大力气作了改进。首先是切人战斗画面后，除了保持同屏人物显示，亦在某些人(例如弓箭手等)攻击时，添加了画面交替，大大增强了战斗的临场感，对于剧中人的造型，不仅服饰有较大区别，连每个人的战技及必杀技也无雷同，而且转职前后的装扮竟然作了彻底的改变，使得毫无意义的经验值变成了玩家的救命稻草。

当你看到自已辛苦培养的蜜蒂使用必杀技——音速刃 斩敌于绚烂的弧光下，看到贝克威力无比的火箭炮发出震耳欲聋的低吼(那年头怎么有这等玩意儿?)，以及兰斯洛特漂亮的四连击等等，相信我们都会为之疯狂；这是属于你的军团，弛骋沙场，数不清的战士为你而流血牺牲，直到最后一人……，站在胜利的辉煌下，那份成就感远超出了"光荣"一族的 SLG。

谈到必杀技，笔者认为这无疑是一个正确的改进，抛开个别人物的设计缺陷，作者的构思可谓匠心独具。索尔的破龙击，铁诺的炽焰刀，蜜蒂的光速刃，谢多的法术等等都极具气势，不仅华丽耐看，其威力亦不可等闲视之。笔者在这些人中首推蜜蒂，她发出的光速刃杀伤范围相当大，且可选择四面攻击于敌，象生命值为??? 的敌人，或许还可逃得活命，但也只剩半口气矣，一般的，甚至 HP 在 800 左右，依然成为剑下怨魂，好厉害呀！冷艳的剑气撩动着心弦，剑光弥漫了眼际，最美的享受莫过于此——无愧这‘剑圣’的称号。

《炎 2》的魔法系统已然很是完善。大法师，祭师等职物的各种魔法应有尽有，象天火术，神雷术这些相当耗费 MP 的法术，气势磅砣，效果惊人。而诸如恢复术之类的小法术，是直接在地图画面上表示出来的，如此择重就轻，也是考虑到了玩家的感受，可谓用心颇细。有趣的是，选择使用地震术时，会看见地面在剧烈颤拦，发出轰隆隆的巨响，好象真的一样。在每关的地图画面上，仍与《炎 1》类似某些关变为了双层卷轴，使画面看起来更具立体(例如第 10,26 关)。增加了若干宝物箱，一边打架，一边还忙着捡财宝——真是要钱不要命！话虽职此，但个



别人物的武器防具就是这么捡回来的————武器店买不着。此外，有时激战正酣，突然冒出个小小插曲：兽人族想趁火打动，助纣为虐一番，但刚一露头，却发现情势不妙，结果是纷纷掉头，逃之夭夭，可谓虚惊一场，与一代及《天使》系列相比，《炎 2》的 AI 还算可以，记得有一次亚雷斯已濒临死亡的境地，周围没有直接控制的人物可去救他一命，眼看危在旦夕，没想到一 NPC 放弃了一击必死的残敌，调头施法，挽救了笔者的爱将，真是好感动！关与关之间的修息营地竟然“面目全非”，舍弃了一代中枯燥的固定选单方式，取而代之的是一幅幅交叉出现的立体场景，有酒店(SAVE/LOAD 及 RETURNDOS)，道具店，武器店，教会(复活及转职)，还有…??。进出某一处，噫?！汉堂居然利用了放大缩小的功能令人不得不佩服，佩服他们的良苦用心。《炎 2》之所心以成功，千万别忘了还有一点——分支居剧情的功劳。与一代类似，在某处怎么样一下，于是，哇！这个没见过！呀！那个人也不认得！结局吗，……?！总之，你将大吃一惊：怎么有如此多的未知事物啊？直太有意思，太过瘾！

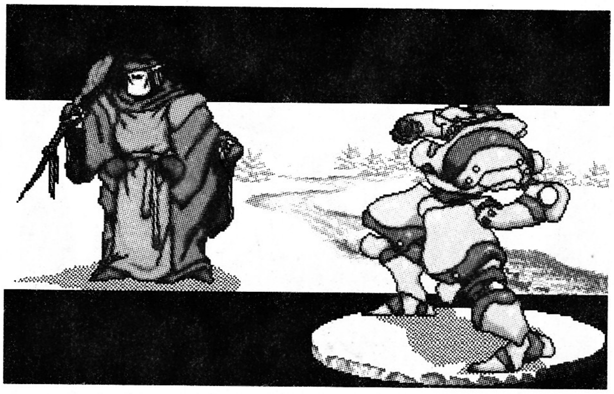
小心为妙

此类战棋式 GAME，对游戏者的手控性没有任何要求，只要熟悉每种职业的长处与缺陷(比如，移动距离，是战士异或法师，跨跃障碍的能力，每次战斗后经验值的增幅等等)，带全必要的装备，最后是游戏者运筹惟握的能力，请注意，这是决定成败的关键，对于一个新手或不注重战略战术的人来讲，每一次战役都可能是滑铁卢的重演，即使情况好一些，忠于你的战士恐怕已死伤过半，晚景凄凉矣——几乎如此，这当然不包括运用 TOOLS 的朋友。换作善于用兵之人，不用说，情形将要大为必观，越是靠后的关卡，自然越发显出每个人之间的差距。以上论点绝对适合《炎 2》。此还有一点，即转职的时机，鉴于笔者的经验，最好等级到顶点时(40 级)再转职，一定会给你一个意外惊喜的。二十来关的冲杀，将有不少志同道合者加盟我方，因而在出场人数繁多的不前题下，应重点培养几个关键人物。其实，每次战役不尽相同，用特长去应付相应之敌才是正理，不过，这样一来，恐怕又要借助某些强大的“朋友”才能面面具到。失去乐趣的超强肯定毫无意义，故而建议着重以下各位：

*索尔(剑圣)：之所以放在第一位，不是特别偏重，而是任一关他都不能死，必须极其强大才可保全性命，不致于 GAMEOVER。(无奈！)

*亚雷斯(龙骑士)：活动范围最大(9 格)，攻击力几乎最强，可逾越任意障碍。他可是笔者攻关的左膀右臂。

*悠妮(大法师)：魔法多而强，移动范围大。(这在魔法族中是少见的)



*盖亚(机械人)：没什么长处，只是等级无限。

*蜜蒂(剑圣)：前面介绍过她的必杀振动，往往是由于她的一击，而扭转了局面。如晨果想要取得胜利，还须依靠莎拉，洛娜，莱汀，兰斯洛特这样的龙(圣)骑士，以及希莉亚等三个射手，别忘了必不可少的法师一族。千诉您，笔者常胜的决 = 龙骑士冲锋在前 + 圣骑士殿后 + 射手拣漏 + 魔法师的大范围攻击！由于各人的爱好不同，可能所钟爱的人物有所偏差，但游毕竟区别于它物，要的是创意，因此，尽情发挥您无穷的想象，去创建一支只属于战略家——您的强大军团吧！

反　省

好的戏大家自然会务加赞赏，没有了批评，结果必然是停止不前。《炎 2》优势可谓明晰无遗，却也不可避免的出现了不少不尽人意的地方，笔者对它颇有微词的是，关于物品一项，汉堂的处理太糟糕。例如各种装备，在武器店买卖时，虽然告诉你使用它会对 HP、MP 等值的影响并伴有数值显示，但却无法获悉谁能拥有它或者它是来干什么的，以至于到了游戏后期，面对那么一大串人，只好一一试之，不胜其烦，希望今后能彻底改观之。此外会必杀技的人太少了，不过瘾。如果象龙骑士，圣骑士这样跑得远，杀伤力大的也有各自的那么一个绝招，岂非精采绝化，再有，必杀技的个人拥有量少得可怜——每人只会一种看家本领，未免有些小气，应该学学法师祭师，升了几级就多一种绝技，这样一来，恐怕《炎 2》的拥护者的数字将会昔非今比。在《炎 2》中，仍发现少许 BUG，仿拂白玉中的一点儿毗暇一样使人感到美中不足。首先，用秘技进入神秘商店时(指的是“木材场”)，动画小人不是站在门前，而是“骑”到了栅栏上，真有些滑稽！其次，在第 26 关，有一个“龙骑士”可转为“圣剑士”，但一转职就死机。

自从《天使帝国》1 代推出至今，洋洋洒洒，各方诸侯均有大作奉献，究竟敦优敦劣呢。也许是《天》可爱的人物

造型为其笼络了人心，也许是它的多分支剧情设计吸引了玩家(最终会统一为一种结局)，也许，也许它是第一个推出的中文战棋，无论怎样，想要超越这个里程碑，并不是件容易的事，《天 2》的失败是个很好的例 子。看看这以后的新作吧：《高校魔影》，《精灵幻界》……，哪一个不是遵从《天 1》的设计模式，就连风格独特的《炎》系列，也难逃它的阴影垄罩。这或许只是笔者的庸人之见，或许战棋 GAME 理应如此，但愿是吧。

不知为何，挑灯夜战的结果，却连剧情都快忘记，想一想，似乎是按住了 SPACE 键飞快地跳过了对话，接下来，便是无休止的争战了。记得某位朋友说过：剧情没劲，对话又无聊，只要牢记“胜败条件”即可。倒也确实如此，那么，《炎 2》不如改名称作《战斗 2》，好象还贴切一些。回首观望，这又好象是此类 GAME 的通病，那么，是因为有了剧情，而不得不战斗呢？还是由于需要大量战斗，而不得已去拼凑剧情呢?搞不懂。

大家是否还记得《天 2》中葛底拉斯背叛的那一场，好好的魔法师，具然敢调转枪口，实在是可恨哪！当时笔者差点没把键盘给扔了，为什么？因为看着她最顺眼，于是乎重点培养，谁想到……，唉，想想剩下的那几个酒囊饭袋，呜呼，好惨！象这样令人想不到的虽然有时使人痛心疾首，但它绝对增强了游戏的耐玩性，给玩家一个外，有何不可！只可惜能想到这点的制作者少之又少。又比如《炎 1》，《炎 2》的隐藏剧情，就应极力赞美之，但也只是灵光一现，并无贯穿全剧之意，不由的颇为惋惜。今夏大宇的《仙剑奇侠传》可谓极上精品（虽然迷宫稍难走一些），它没有拘限于单纯的 RPG 范筹内，而是融入了多类游戏的要素（如 AVG），它的曲折动人的情节，醍醐灌顶般的音乐音效（这一点，《炎 2》是大大的不如）不知摧下了多少铁汉的泪水，简直可算作一部爱情悲剧片，笔者不认为这是扯远了，相反，这一切正好说明：成功的制作不能仅靠单一的模式，更不能抄袭照搬，要有自己的创意，这方面，“大宇”作出了榜样。它精心策划，发动了这样一次革命，但愿它能带动中国的游戏业，但愿汉堂能受其震撼，成为下一个风暴的佼佼者！我只拭以待。

最后，悄悄地告诉你

1.在战斗地图时，按 F1，能看到全景图。

2.在每关研究室间的息所，按 ALT(CTRL 或 SHIFT) + F1(F2 - F12)可进入神秘商店。

＊第 2 章——酒店 SHIFT + F1

＊第 3 章——武器店 CTRL + F2

＊第 4 章——出口 ALT + F3

＊第 5 章——道具店 SHIFT + F4

＊第 6 章——教会 CTRL + F5

＊第 7 章——酒店 ALT + F6

写到这里，细心的读者已经发现了！密码的组合是按下列顺续排列的：

＊酒店—武器店—出口—道具店—教会（如此反复循环）

＊SHIFT—CTRL—ALT

＊F1—F2—…—F12



3.在第三关，不救铁诺，可看见另外一种结局(够残酷的！)。

4.转职时，如带有宝物，可转为其余某种职业。

骑士带飞龙卵——龙骑士

战士带白金徽章——魔战士

弓兵带心眼之书——神射手

＊索尔带勇者徽章——英雄(在十三章，村子右上角的一房子中)

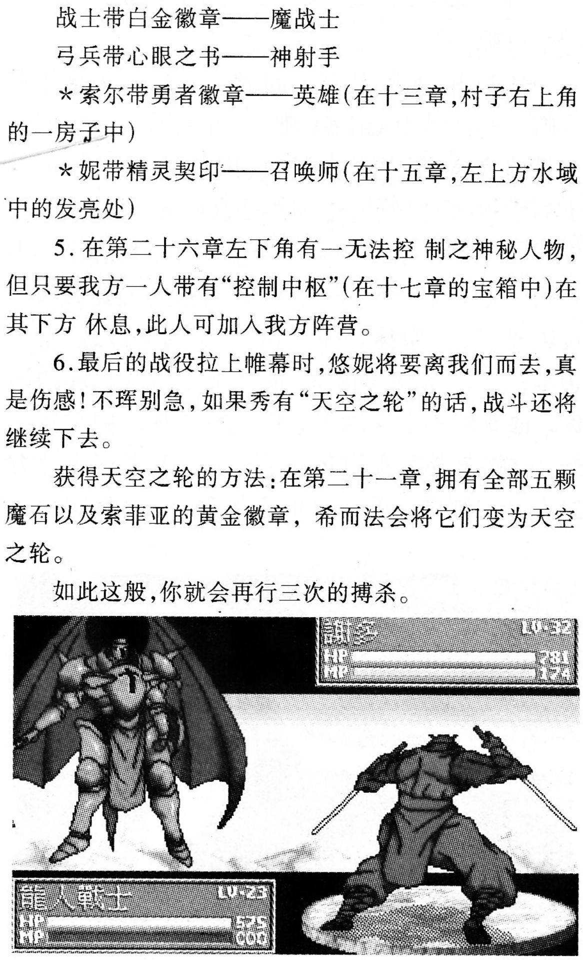
＊妮带精灵契印——召唤师(在十五章，左上方水域中的发亮处)

5.在第二十六章左下角有一无法控 制之神秘人物，但只要我方一人带有“控制中枢”(在十七章的宝箱中)在其下方 休息，此人可加入我方阵营。

6.最后的战役拉上帷幕时，悠妮将要离我们而去，真是伤感！不珲别急，如果秀有“天空之轮”的话，战斗还将继续下去。

获得天空之轮的方法：在第二十一章，拥有全部五颗魔石以及索菲亚的黄金徽章，希而法会将它们变为天空之轮。

如此这般，你就会再行三次的搏杀。





极速天龙
完全攻略
（上）

文/花京院典明

“Hi，ladys and Gent’s，我叫 Ben，是飞车党‘臭猫’(Pole Cats)的领首，今天……”

飞车党徒甲：“头儿，为什么咱们要叫“臭猫”呢？”

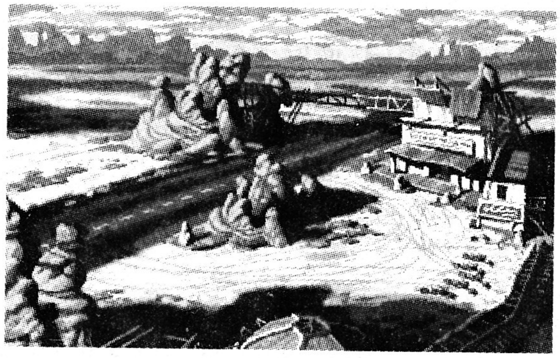
“‘臭猫’？这是咱们的名子吗？为什么叫“臭猫”天哪，这是谁起的破名字！！”

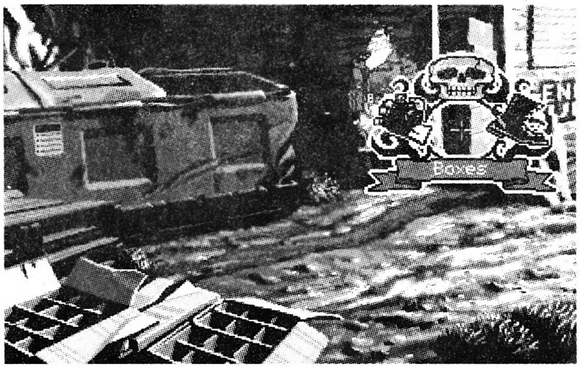
“头儿，这不是您亲自定的名儿吗？”

“噢？是吗？啊，天气真好呀，我来讲讲我的英雄事迹吧！”

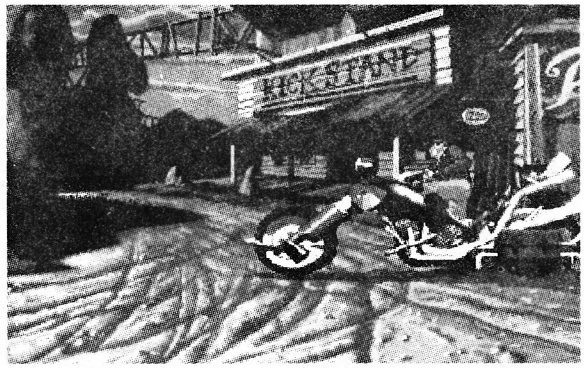
Malcolm 大叔是有一间老字号的重型摩托车厂的（不会是 HARLEY 吧），可他因病只剩下几个月的生命了，他看上了我，阿 Ben，想让我当厂子的继承者，但我的想法不是这样的。几个月前，他召集一帮飞车党要开一个会，我应邀前往。不想路上被人暗算晕倒，这帮家伙竟然把我扔到了垃圾箱里。一拳捶开垃圾箱，正想驾车追赶，发现钥匙没了。来到酒馆里，质问那个带大鼻环的酒保，他竟然不老实回答，用手抓住鼻环向桌上一按，他就老老实实的交出了钥匙。驾车向东北方向去寻找同党。我正开的春风得意，突然跑出一个蛮汉想打劫我。我可是无敌的阿 Ben 呀，他哪儿是我的对手，三两下就把他解决了。嘿，我很强悍哟！可是耍酷没耍好，车子火箭般冲向路边。强大的惯性使无敌的我晕了过去。醒来发现我被 Miranda 救了，正躺在机械师 MO 家的床上。好男儿志在四方，我必须得走，可是座骑坏掉了。MO 说只要我找到新车叉，汽油与她丢失的汽焊就能帮我修好车。出门前拿走了门口的油桶与皮管，并且看了看墙上 MO 与叔叔的合影。镇子看起来很大，但是也就三个地方可供寻找东西。先去小镇左边中部的小屋去看看吧，靠近小屋，一阵悠扬的乡村音乐从屋里传出，看来是有人在的。敲了敲门，在一阵升降机声后，一名大汉的脸从门上小窗中出现，可是他不给我开门。再次敲门，这回我也不管那么多了，等脚步声离近，就一脚踢开了门。突然的打击把这位大汉击晕了过去，趁他晕倒，正好大肆搜刮一通。从左边墙上的柜子里找到了一个开锁器，从正面墙上的柜子里找到了一块肉，不管有没有用，先揣兜儿里再说。走到门后的黄色踏板上，升降机就启动了。来到地下


▲貌似忠厚的恶棍 RIP


▲美国西部小镇

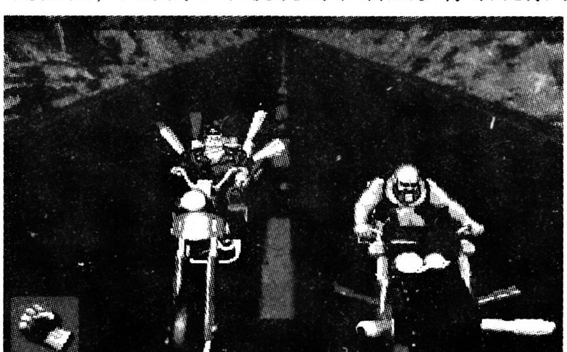


▲奇怪的界面



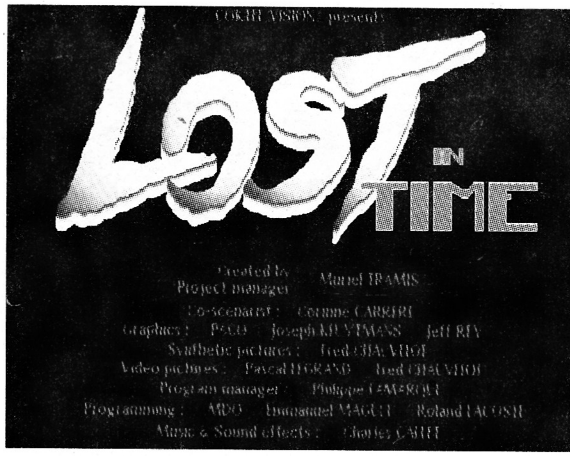
▲骑上心爱的大摩托

室，看到MO丢失的汽焊枪就放在木桌上，是物归原主的时候了。MO看到丢失的焊枪找回来了，真是很激动，问我是怎么找到的，为了掩饰我的实力，我只随便说了一句："它就躺在大街上"。下面去找汽油吧！来到油塔，发现油塔门口有个"铁将军"把门，这下开锁器可以用上了，顺便把大铁锁放进兜儿里吧，反正不会感到沉。正准备爬梯上塔，突然报警响了起来，赶紧躲到左边的一个铁罐后面。伴随着重金属的音乐，一架飞空摩托车载着骑警飞驰而来。由于一眼没发现我，两名骑警爬上油塔去寻找。趁这个机会，赶紧把油桶放在摩托后面，再把皮管插在油箱上，用嘴一吸，就用虹吸原理偷到了油，这时骑警已经发现了我，就赶紧逃跑了。把汽油交给MO后，就来到废料场找车叉子。废料场铁门很沉，虽然没锁，但也打不开。右边墙上有一根铁链，一拉之下，发现这样可以开门，但一松开手就关上了。干脆，把铁锁挂在门上，固定住铁门，从铁链上爬进废料场。哇噻！这么多东西，找个车叉还不简单。我找来找去，突然一只沙皮狗对我狂吠，吓的我一下就跳到了墙上。仔细观察了



▲公路摩托战

地型，使我顿时心生一计。先来到右边的废车场，把肉放进一辆破车里，那只笨狗就窜进车里"吭嗤吭嗤"起来。爬到磁性吊车上，操纵吊车把放肉的车吊在半空中，那只笨狗就再也不能打扰我了。轻松的找到车叉。MO经过一阵瞎忙，终于把我的宝贝座骑修好了。一番感谢之后，我又踏上了寂寞之路，不知为何，路的前方全是警察。再去摸一摸油塔，就可把警察全引过去，大路从此畅通无阻了。去找Malcolm大叔吧。但此时Malcolm大叔已经被他的合伙人Rip暗害。虽然Miranda拍下照片，但像机也被坏蛋抢走了。Malcolm临死前告诉我MO就是他的女儿，让我一定要找到她。我回到MO的修车场，发现MO已经不在，只在残骸里找到了那张照片。由于警察封锁了杀人现场，我只能驱车向北找人帮助。回到酒馆，见卡车司机在玩刀子。向他借卡车，可他不肯。出去找别人吧。在垃圾箱边遇上了Miranda，她请我找回她的照片，并给我一堆I.D卡。这堆I.D卡一定能收买卡车司机。果然他同意了。我藏在发动机舱内，顺利地通过了关卡。第二天早上，到了一个小站。还没等我醒过来，卡车司机就扔下我跑了。这时我发现我车上的油管被可恶的司机偷走了。进到房中，翻开枕头找到了一根大铁钉，正准备撬开箱子，听见窗外有马达声，看见MO驾车远去，我也赶忙驱车追赶，但我的车又被MO做了手脚，加不上速度。这时一帮叫做Cavefish(洞鱼)的飞车贼劫执并摧毁了载我的那辆大卡车，前方的大桥也被炸掉了，从破车里捡回了些化肥放在袋里，怎么过桥呢？先到山谷里转转吧！(待续)



时空迷航 (LOST IN TIME)

种类:冒险 配置:386、至少 550KB 内存、鼠标
容量:17MB 厂商:SIERRA

文/林松

我在一艘航行着的货轮中醒来。头晕晕乎乎的,这究竟是怎么事?心中充满了迷雾……不必着急!游戏就此拉开了帷幕。

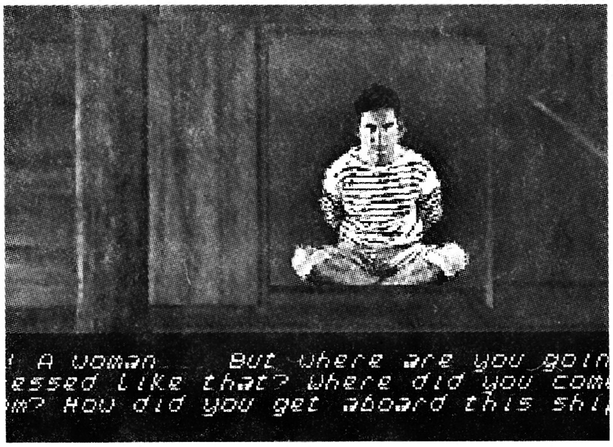
四处走走看,在右边找到一盏灯,拿灯照着,四周还亮点,这有个楼梯,下去后,在木桶中有一瓶油浇在手动排水机的手柄上润滑一下,排尽舱底的积水,在铁链下取得软木起子。返回楼上,在一木桶后找到海绵,把海绵扔到水桶中浸湿,用它揭去墙上贴的招贴画以软木起子起掉圆木块。透过圆孔,我发现了被铁链枷锁在隔壁舱内的黑奴约拉巴(YORUBA)。奇怪?我好象不在 20 世纪!在我发誓帮助他获得自由后,他把他的小刀给了我。

我拿着这刀在柱子上挖道槽,爬到中部甲板上。迎面是一扇活动门,里面好象有动静,可是门打不开。再找找别的线索。在容器内取得一条毛巾。往前看见有一根绳子栓着个圆环,拉一下试试,不行,太滑了,这条毛巾正好用上。哗啦!右边传来什么声音?原来在木头嵌板后隐藏着提升机,这圆环是开关,提升机里有块肥皂,把肥皂在生锈的大炮上摩擦,做成肥皂丝,用它在活动门上打开活动门……SURPRISE!!一位自称从 2090 年来的代理人,被捆绑在里面。他叫蒙尔克(MELKIOR),他告诉我说这是 1840 年。这怎么可能呢?我明明是在 1992 年,怎么会到这个年代?于是,我告诉他……我原来是到我刚继承的一座老庄园门前,约好一位律师在这见面。但他没在这儿。门边的拖拉机上有一篮苹果,拿苹果引走门前的大白马。律师在门上用飞镖别着张纸条,说大门被人锁住了,看起来象是有人在利用我的庄园从事走私活动。让我等在这儿,他去报警。这还了得,我必需设法通过大门,进去看个究竟!门边的拖拉机内可找到蓄电池、香烟盒、铝箔纸以及一根细管子。拿管子从蓄电池中吸出酸,滴入锁中,把锁腐蚀开,进入庄园。来到庄园的房子门前,摘下门上挂的肖像牌,一开门,居然把拉手给拽下来,那就带上吧。用飞镖捅下钥匙眼,门钥匙掉到门底下的缝内,无法够着。在灯塔的北边,有瓶醋,把它灌入蓄电池中,用肖像牌上的铁丝缠在门拉手上,然后插到蓄电池中,做成一个电磁铁,用它把门钥匙吸出来。在房中可找到船桨、铜丝、树脂胶、灭火器、火炉中烧烤用的铁架等物,顺便用铝箔纸修好屋内的小盒里的保险丝。返回灯塔北边,用飞镖撬开木桶的软木塞放出水,带上木桶;拿铁架打碎窗户的玻璃,取出其中的橡皮管的一端系在灯塔的门拉手上。再转到园中一座奇怪的建筑物前,把肖像牌嵌人孔中,按动肖像牌,翻转出一块密码牌,密码为牌上两个年份的差数,如:牌上的年份是 1890—1840,则密码等于 31。调准密码后,按动牌上的十字架,即可开启建筑物的门,原来这是一部升降机。把橡皮管的另一端系在升降机的扶手上,按下控制器的按纽,灯塔的门被拽开了。在灯塔的台阶上有只木拖鞋,鞋里有把钥匙。楼上的抽屉内有张纸条和一支酸,用船桨撬开橱子,里面有把剃刀;拿桌上的望远镜远眺海面,看!有艘船,快仔细看看,船头有一组由大炮、炮弹、剑、绞绳、骷髅以及不同的底色组成的三个标记,象是一艘盗船。请记住这些标记,等会还需要用。爬到灯塔上,在窗台上找到一瓶煤油,用剃刀割下一块窗帘。想法到船上看看去!回到一楼,拿木拖鞋中的钥匙开门,进到通向大海的铁栅栏前,开启左上方的截门开关。重新来到建筑物前,乘升降机进入地下室,取下架上的苹果洒;用洒瓶的软木塞弹下梁上的一瓶除锈剂,地上还有个密码箱,刚从船头看到的标记就是密码(大炮 = 手枪,炮弹 = 子弹,剑 = 匕首),箱中有一笔记本和一块玻璃纤维。返回花园的井边,把橡皮管的一端接到水龙头上,把坏的橡皮管放到草坪上,用玻璃纤维缠在漏水处,再涂上树脂胶修好;把橡皮管的另一端放到水井中,拧开水龙头;等水井中的水满了以后,取出漂在其中的软木塞;拿剃刀割下一截橡皮管带着。还去灯塔,先在一楼窗台上取块碎玻璃,然后再进通向大海的铁栅栏前,挤点酸在右边的海藻上,再用碎玻璃块清除干净,把铁架插入方孔当摇柄,滴点除锈剂,摇动摇柄开启栅栏门;岸边的

小船漏，拿木拖鞋淘尽水，用碎布和软木塞修好船底的漏洞，划船出海，向海盗船驶去。不幸的是触礁翻船，游回岸边儿成落汤鸡！得想法回去。岸边的小屋内能发现的东西有在一瓶子中放着的船模、果酱、面包、手帕、铁钉子、笔记本等，挪动椅子，站在椅子上，用钉子把顶挂着的灯架取下来；退出屋来，现在的关键就是如何攀过眼前的这道悬岸？把果酱涂在面包上，再扔面包到屋顶上，这会引来海鸥，海鸥把屋顶的救生圈给碰下来；拿剃刀割下救生圈上的绳索，再把索和灯架组合，制成一飞爪，依靠飞爪就可以攀过悬岸，回到庄园内。先去刚出航的铁栅栏处，取回留在那的木桶；在庄园的房内好象依然隐藏着秘密。到房门口取几块圆木放在火炉中，塞进手帕，把房中的铁杆在炉中架好，浇上煤油，用木棍和船模制成火柴棍，并在火柴盒划着后点火铁杆受热变长，引动机关，火炉前出现一块石板，用木棍撬开木桶的盖，拿蜡烛堵住木桶的洞；用木拖鞋铲旁边的一箱沙子到木桶中。这时，房中的一道暗门开启了。穿过暗道，到达神秘的海盗船的船舱内。在舱中可找到一把钳子，这有个大木箱不仅紧锁着，还圈着一道电线，小心触电！先把随身带的块浮标铺在木箱前，在用铜丝把电短路，拿细管子吸点海水，滴在锁头上，再用灭火器一喷，好了，用钳子轻轻一掰，锁就开了……哇呀！里面居然是一个金碧辉煌的埃及法老的木乃依！就在这时，一道奇异的亮光闪过，杰拉斯（JARLATH）突然出现，说他是这东西的主人。当他威胁我的生命时，我吓晕了……

听完我的叙述之后，蒙尔克告诉我，我发现的财宝是杰拉斯从 2097 年的未来运来的，当杰拉斯来到 1840 年时，把我一起带来了。目前，先解救蒙尔克。在中部甲板，找到一支破船桨，用钳子取从墙上取支木栓，下到船舱内，用铁钩开箱，取出衣服穿上，拿带子把船桨和木栓绑在一起，在凳子底下，用钳子卸下一颗铁钉子，并把它弯成铁钩，安装在船浆上，回到中部甲板的小室里，用铁钩钩下升降索，把软木起子拧在墙壁的眼里，绳子的下端栓在其上；再到旁边舷窗内，拉起桶子，取得其中放的锯子，再取回软木起





子，用锯子给蒙尔克松绑。

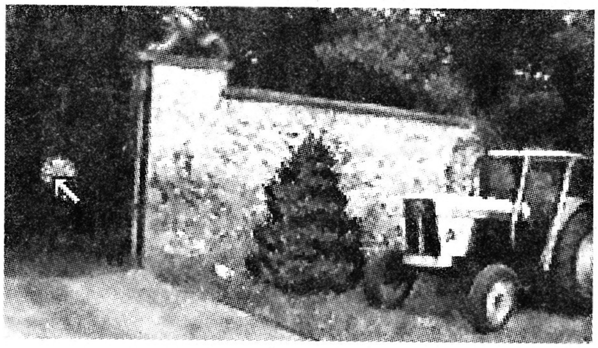
因为我答应给尤拉巴自由，所以必需想法解救他。在船长室的阳台外取下一面旗子，左边房间地毯下的黄铜钥匙可以打开办公桌的抽屉里面有吸墨纸和匕首；用匕首划开右边屋内的地毯，揭开地板门，进入藏酒室，拿软木起子开邮件，获得主钥匙；然后，去其它房中取得光亮剂、印章、金鸟笼等物；船舱里的箱子内有夹层，用匕首按动箱底的弹簧可以开启，里面有化妆用的粉饼和手帕，把粉饼涂在邮件上可以爬回船长室；在船长室的左边屋里，使用印章在阁门的凹痕上，进入音乐室，取出留声机和唱片；把留声机放在船长室的音乐桌上，搁上唱片，摇动手柄上弦，放拾音头到唱片上，即可放响音乐；去右边房中取碗、盐水瓶、香蕉片等物，把碗、盐水瓶、香蕉片等物，把碗放在鹦鹉藏身的台上，倒入盐水，并混合酸于其中，把鹦鹉呛出来；金鸟笼可置于办公桌旁的小桌子上，把香蕉片搁入，等鹦鹉飞进笼中，急用旗子盖上，省得碍事。墙上油画后面是保险柜，保险柜的密码在左边屋内的接水槽上可以发现，具体方法是：把光亮剂倒在手帕上，搽拭接水槽，再用吸墨纸，即可获取；保险柜内有个小木盒，把盒往右转，开启顶部的秘密夹层，取出小钥匙，再把盒转回原位，分别按动上部、中部、出现锁眼，用小钥匙打开，里面藏着一把左轮手枪；用银钥匙开船长室中厨子，取出铁钥匙，带上鸟笼。回到中部甲板，拉动圆环，把鸟笼；用铁钥匙开地板门，来到关闭尤拉里的舱内。

在地板的裂缝里，用软木起子挑出尤拉巴的项链；把磁铁和左轮手枪连在一起，使左轮手枪击断尤拉巴脚上的枷锁；找包棉花放在门前地上，用钳子夹住门，拿钩钩下门上的一瓶甜酒；用海棉和甜酒做标签给蒙尔克。

杰拉斯设下一个恶毒的计划，预谋杀害我的祖先。为了和杰拉斯决斗，我们穿越时空，到 CRISTOBALD 岛上。在瀑布边，用软木起子把地上的椰子钻个洞，拿细管子从中吸出椰汁，喂给小男孩埃米尔卡怀中抱着的猫，并用旗

子裏上；把鹦鹉放在通道口学舌，通道口开启，通往马肯德的屋前，拿平板钥匙把鸟笼子拆成金丝，再用在门缝上；在所莉亚的房中，乘她不注意，藏起一本破旧的书，千万不能动别的东西；等她出去找书时，取桌上的镜子照蜘蛛般的小人，引走它后，取走衣服；再返回马肯德屋内，把蒙尔克的时空转换器放在桌上，然后开窗户，启动时空转换器，梦尔克出现了，吓得马肯德躲起来，乘机把药水倒进他的怀中，等他喝下去后，取走杯子；找所莉亚和马肯德分别要转化水及加速水，混合后，给瑟拉兵喝，他给了我一包盐，把盐与转化水混合后，喂狗吃；在厨房的作上有一袋子，取出里面的花，在火堆上装些灰烬，然后放在摇篮边的凳子上，引毒蛇钻进袋中，把袋子仍进火中，烧死毒蛇。这时，杰拉斯追来了，把我堵在独木桥上，底下是深不见底的沟堑，不是你死就是我活！在这紧要关头，我灵机一动，把花仍到他脸上，“啊……嚏……”原来他有花粉过敏症，一个喷嚏栽下了深堑……我也失去了知觉……

“唉喔……我的头……”我睁开眼睛，我还躺小庄园的地上，警察告诉我，小偷打了我一棍。可是……难道刚才是一场梦！！……





这次我要和你背水一战，一决雌雄！

乌啦！！

来吧！

原是是扎起小辫来一决『雌雄』啊…



啊，就是前几天那帮人！

啊，就是这帮家伙！

常被人说些莫名其妙的事。

拿钱来——！ 真怪，最近经

(老头)『把罗卜和西红柿，还有黄瓜和洋白菜的钱拿来！』

(老太太)『你打坏了我后窗的玻璃』

(伙计)『别走。你们还没给钱呢！』

啊——

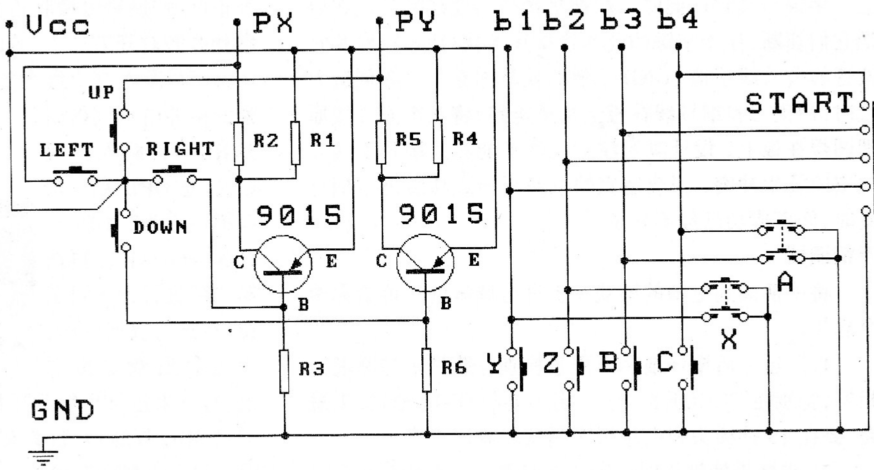
自制电脑六键手柄

文/特工黄

为什么你的多媒体486电脑玩起格斗游戏来还是不成?电脑真的输给游戏机吗?在夜深人静时,你在键盘上啪啪的弹绵花声是否会引来邻居的抱怨?是否因常玩键盘而使自己双手麻木,或因键盘的限制不得不近对屏幕而感到头晕脑胀?

这么说,你该拥有一个中意的电脑手柄了。

到电脑市场逛逛,发现市售的电脑手柄不仅价格高而且键位少,更重要的是操纵感都不尽人意。唉!要有象世嘉小六键手柄那样多的按钮和良好的操作性该有多好。



▲电脑六键手柄电路原理图

那么,快来跟我一起自己动手制作一个中意的电脑六键手柄!

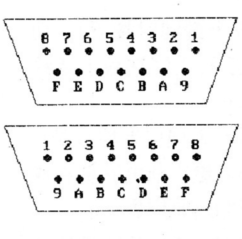
首先要找世嘉小六键手柄一个,之所以选用该手柄,是因为其操作感极好(尤其玩起格斗游戏笔者认为它是最棒的),不仅键位多又全而且价格低廉(市价约50元左右),极易购得。

还有就是八个廉价易购的电子元件:

R2,R5	82千欧电阻	2个	约0.2元
R1,R3,R4,R6	51千欧电阻	4个	约0.4元
	PNP型三极管9015	2个	约0.8元

最后一个不太好买的材料是15针电脑游戏插头一个,它的作用是将手柄接至电脑的15孔游戏口上(GAME PORT),该游戏口一般在电脑的多功能卡或声霸卡上,它的管脚定义如图:

1:VCC	正5伏
2:BUTTON 1(B1)	按键1
3:POSITION X(PX)	X坐标(1P)
4:GND	地
5:GND	地
6:POSITION Y(PY)	Y坐标(1P)
7:BUTTON 2(B2)	按键2
8:VCC	正5伏
9:VCC	正5伏
A:BUTTON 3(B3)	按键3
B:POSITION Y1	Y坐标(2P)
C:GND	地
D:POSITION X1	X坐标(2P)
E:BUTTON 4(B4)	按键4
F:VCC	正5伏



▲上面是15孔游戏口;下面是15针游戏插头

工作原理简介

PX和PY分别管的是1P手柄的X位置(左右方向)和Y位置(上下方向),当它们悬空时,电脑认为没有游戏杆存在;当它们和VCC(正5伏)之间接一个合适的电阻时(约80K),手柄的方向键被识别为居中;当它们直接接VCC时,方向键被定义为左(上);当它们和VCC之间接一个更大的电阻(约130K)时,方向键被定义为右(下)。这样,由PX和PY的不同组合就可定义出方向键的八方向动作。

二个PNP型三极管9015的作用是模拟电子开关,以方向键的左右动作为例,当不按左右键时,9015的B极为低电位,E极和B极之间产生电位差使三极管C极和E极之间导通,PX即相当于通过R2和VCC相连,使左右方向居中;当按下左键时,PX直接和VCC相连,电脑识别为按下左键;当按下右键时,9015的E极和B极之间电位差很小,三极管的C极和E极之间截止,PX相当于通过R1+R2与VCC相连,电脑识别为按下右键。上下键的工作原理同此。

PX1和PY1是供2P手柄使用的,只用一个手柄时就不用接它们,BUTTON 1,2和3,4原是分别给1P和2P用的2个键,它们悬空时电脑识别为没有按下,而它们接地时电脑识别为按下了该键。只用1P时可把BUTTON1-4都用上交给1P控制变为四键手柄(若接两个手柄时则每手柄只能分配到二个键)。

制作开始

首先绞下世嘉手柄的插头,可见到手柄线中有九根不同颜色的线,实际我们只用到其中八根,把它们按下表焊

到15针电脑游戏插头上(空余的棕色线不用)。

1	2	3	5	6	7	A	E
VCC	B1	PX	GND	PY	B2	B3	B4
红	橙	绿	黑	黄	灰	蓝	白

下面就是改动手柄电路板了，先要把板上的黑疙瘩(软封装IC)与板上其它线路的印刷电路都切断，原先板上十字键与其它按键的一端都是接公共地线的，现在要把它们切断，让十字键的公共线接正5伏(VCC)，而其它按键的公共线接地(GND)，然后就是你充分发挥创造力之时，用刻刀和细导线在板上构成电路，将八个元件按原理图焊在板上，设计时要注意元件不能和按键及手柄壳内空间发生冲突，当改造完的电路板能成功装进手柄外壳时，你离成功已经不远了。

手柄调试

将手柄插到电脑的游戏口上进行调试前，再给你两个忠告：

1.改造完后要仔细用万用表检查电路是否与原理图相符，特别是VCC(正5伏)一定不能与GND(地)发生短路，要在15针插头和电路板之间反复验证多次。

2.拔插手柄插头时一定要关计算机，不可在开机时带电拔插或调试。

开机后先执行下面这个手柄测试程序(可用MS DOS6的QBASIC来编译运行)，检测手柄是否正常。

```
5 CLS
10 x1 = STICK(0)
20 y1 = STICK(1)
30 x2 = STICK(2)
40 y2 = STICK(3)
50 a = STRIG(0)
60 b = STRIG(4)
70 c = STRIG(2)
80 d = STRIG(6)
90 LOCATE 10, 1
100 PRINT "PX ="; x1, "PY ="; y1, , "PX1 =";
x2, "PY2 ="; y2
105 LOCATE 12, 1
110 PRINT "a ="; a, "b ="; b, , "c ="; c, "d ="; d
120 GOTO 10
```

该程序会在屏幕上显示二行信息，第一行是PX和PY值，不按方向键时PX和PY值应为70－100之间，这时手柄居中，按下左(上)时PX(PY)读值会变小约为5(15以下均可)，而按下右(下)时读值会变大约为180(大于140均可)，第二行是按键测试，未按时读值为0，按下时读值为－1。如果读值闪烁太快无法看清，可设法降低机器主频或换用低档主机来测试。

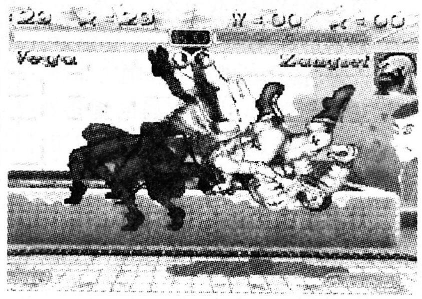
可能故障与检修方法

1.PX(PY)读值为0，或不会变动，或变动量很小，或左右(上下)方向相反，或PX和PY方向相反，大概都是线路接错或元件有问题，请仔细检查电路和手柄线。

2.若PX(PY)中值不正确，方向总偏向一边，无法居中，可用100K可调电阻换下R2(R5)，调出理想的读值后再测可调电阻阻值，用近值电阻替换它。

3.某按键按下后读值仍为0，请检查该按键电路是否正确，按键导电橡胶是否接触良好。

拿什么游戏开刀



▲看!用自制手柄使出了西班牙之"幻影空摔"

当然是电脑上最强的格斗游戏《街霸TURBO》，载入游戏后先进OPTIONS调其第一项为" 4 BUTTON JOYPAD"，再选第二项进行方向键定位(在这为绕把一圈，而有些游戏是按左上，右下来定位)，然后开始游戏…怎么样，操作性是不是强过3DO版的《X版街霸》?再拿《DOOM》类和空战类游戏试试，比起次世代游戏机如何!(笔者所用机器：486/100，16M内存)

缺点大检阅

1.由于在壳内有限空间自制线路，可靠性很难保证，特别是剧烈使用后易出故障。

2.许多需用六键的游戏都是把YZ或BC键同时按键以产生新的组合达到六键效果，故只要令X＝Y＋Z，A＝B＋C即可成为六键手柄(见原理图)，但要在板上直接改制不仅麻烦，效果也不理想。

3.如果改制用的电路板是坏的也就罢了，若是好的岂不白白浪费了一块世嘉手柄电路板?

若有现成电路板的话…

为使以上缺点得到改进，笔者亲自设计了一种与世嘉小六键柄内电路板大小尺寸完全互换的电脑游戏手柄电路板，它具有以下功能：

1.已将电脑六键手柄印刷线路按原理图(图2)制作在板上，只需焊上八个元件和手柄线及插头后，直接换下原世嘉手柄电路板即可。

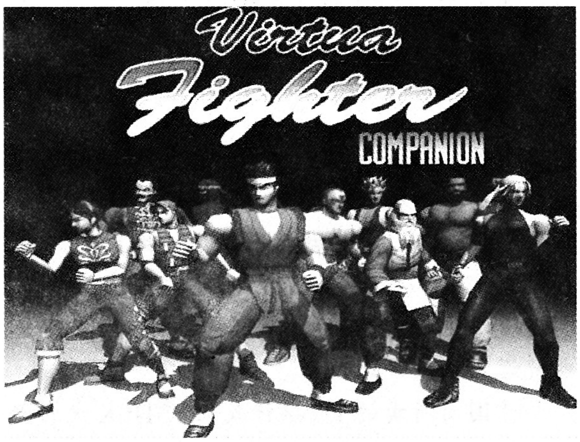
2.X键功能＝Y＋Z，A键功能＝B＋C，这样即将四键手柄变为了六键手柄，如在电脑游戏《街霸TURBO》中X和A键即是轻拳和轻脚。

3.START键＝Y＋Z＋B＋C(四个键同时按下)，而MODE键设为自定义键，可根据自己的喜好在板上跳线把它设为四键中任一键。

为满足广大玩友(包括爱动手者和爱现成者的需要)，笔者专门定作了一批上文介绍的电脑六键手柄电路板和成品电脑六键柄，欲购者详见本期22页"万和"广告。

注：本电脑六键手柄电路板已申请专利，请欲受让者与编辑部联系。

PC 秘技



仙剑奇侠传　经验值暴长

①先 LOAD 一个经验值多的进度。
②再 LOAD 一个经验值低的进度。
③看一下状态，会发经验值和金钱都多了。

超级医生　秘密命令

键入 DR2　999999999(空一格)进入游戏，然后在开始新游戏或读进度时会问你是否修改数值，修改后会有许多有用的东西。

铁路 A 计划四代增钱

在游戏中，依次按下 T,R,A,H,T,R,A,V,T,R,A,P,U,V,Z,X,A,S 后，再按 Alt + M，就可以加钱。

极速天龙　轻松获胜

在各种战斗中，按下左 Shift + V，就可以立即获胜。

WICTHAVEN(巫城)试版秘技

《巫城》是个 DOOM TOO 的游戏，在试玩版中，按下 R,S,V,P,可以加满所有数值。(注：此秘技在正版中无效)

HEXEN – Beyond Heretic

毁灭法师 II ——终极异教徒

试玩版

QUICKEN	重复三次就会自杀
RAMBO	失去武器
BGOKEY	无敌模式
CRHINEHART	得到所有武器和装甲
SGURNO	加满生命值
BRAFFEL	得到所有物品
MRAYMONDJUDY	得到所有钥匙
RJOHNSON	穿墙
BPELLETIERxx	跳级(1-4)
PLIPOx	换职业(0=战士、1=牧师,2=法师)
REVEAL	地图加强
CSTIKA	杀死所有怪物
EBIESSMAN	变猪
RRETTENMUND	帧数验测
JSUMWALT	X,Y,Z 坐标
KSCHILDER	音效验测
MWAGABAZAxx	不详

正式版

MARTEK	重复三次就会自杀
CONAN	失去武器
SATAN	无敌模式
NRA	得到所有武器和装甲
CLUBMED	加满生命值
INDLANA	得到所有钥匙
CASPER	穿墙
VISITxx	跳级换职业 (0=战士、1=牧师,
SHADOWCASTERx	2=法师)
MAPSCO	地图加强
BUTCHER	杀死所有怪物
DELIVERANCE	变成猪
SHERLOCK	所有谜题物品
INTI	当前级重新开始
TICKER	帧数验测
WHERE	X,Y,Z 坐标
NOISE	音效验测
PUKExx	不详
~xx	播放　xx　CD 音



Q：我总听说内存条分30线和72线，可是没见过，它们怎么区分？南京 夏凯

A：简单看，72线内存条比30线的要长出许多。

Q：看到别的杂志上说，著名的射击游戏《NOVASTORM》是由制作《卡曼奇》的NOVALOGIC公司制作的，可片头没有NOVALOGIC的标志，风格也不太一样，这是为何？

A：《诺瓦风暴》是由PSYGNOSIS公司制作的。该公司在被SONY公司收买后，推出了不少力作。您说的杂志大概是看到《诺瓦风暴》名字里有NOVA字样，便联想到了NOVALOGIC。

Q：①电脑上的CD－ROM是否可以装在世嘉机上？

②世嘉的CD游戏可否在电脑CD－ROM上运行？

③可否介绍些能邮购软件的地方？苏州 陈琦

A：①最近这类问题真是多呀，看来国内许多玩家真是想象力丰富，不过这些想象是太不切合实际，电脑的CD－ROM是不可在世嘉机上用的？

②不可能。

③您可以先寄信到：

中国北京海淀区上地信息产业基地上地东街25号5单元4层，智冠电子（北京）有限公司发行组 邮编100085，然后了解如何邮购软件？

Q：如何找出游戏的存储文件？北京 另一只MOUSE

A：游戏存储时会对存盘文件进行改写，并将归档日期改为机器当天的日期，只要用PC-TOOLS一类的软件找一下游戏目录中最新生成的文件，大多就是存盘文件了。

Q：①JPEG与MPEG卡的主要功能？哪种更好？

②国内是否有卖PC－GAME的操纵杆？效果如何？价格如何？广东 朱柏年

A：①JPEG是静帧画面的压缩格式，MPEG是动态影像声音的压缩格式。只听说过MPEG卡还没听说过JPEG卡。不只您做什么用？所以也就说不上效果比较了。

②国内所卖的PC摇杆或JPYSTICK大都是国产的，价格不算贵。至于效果，只能说大多数还可以用。

Q：为什么不出一个PC游戏秘技的《秘技宝典》？

A：唉，说来真惨！每期16页的PC专栏全是“软体动物”同志一人负责约稿、写稿、编辑。恐怕是不会有太多的时间作《PC宝典》之类的东西了。如果各位PC玩友积极投稿，到是有可能考虑出书的。

Q：①“软体动物”真的投降了吗？

②哪里有卖原版软件的？

③联邦软件的具体方位。黑龙江 王辉宇

A：①“软体动物”真的投降了，每月都累得不亦苦乎！

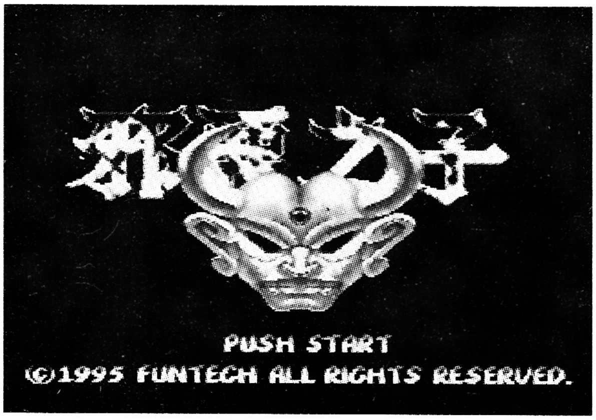
②如果您要买“智冠”的原版软件，请自己与他们的北京公司联系。

③北京的联邦软件在中关村一代，黑龙江俺就不知了。

Q：怎么搞到《美丽的世界》一文中所介绍的DEMO？能从您那里COPY吗？江西 周小臻

A：COPY可能不行了。因为我们工作太忙，恐怕抽不出时间COPY和邮寄。而且俺们收集了压缩后有30多兆的DEMO，COPY起来也很累。如果您有INTERNET帐号，倒是可以告诉您在哪儿能找到这些DEMO。

背负惊人命运的主角，为了拯救自己和世界展开旅途……
在第一台由中国人设计制造的16位主机上，首部原创中文RPG大作登场！



邪恶之子

——介绍及入门攻略

文/索冰

类型 RPG **机种** A'CAN **厂商**敦煌科技 **容量** 16M

在95年10月间，第一次见到这台名为A'CAN——百分之百由华人设计制作的——十六位主机。

在台湾联华公司隆重推出该主机的同时，众多厂商给予大力支援，款款大作相继出台。这些作品的制作水准均相当不俗，其中更有让人一玩之下为其高品位吃一惊的作品，这便是本文介绍的节目"邪恶之子"。

拿到GAME之前，便已听过关于它的很多消息，也听说了游戏是以著名的顶级RPG作品"太空战士"的4代及与5代为范本制作的。因此开始游戏时看到主角沈皓一觉醒来从床上爬起，头上出现一个熟悉的问号时，并没怎么吃惊，只感到还算有趣。之后沈皓与方天弓结伴出发，这时也没有什么太强的感受。只认为这是一款不错的临摹作品而已。但再玩下去，仅仅又进行了一个多小时，这款GAME令笔者不由得刮目相看，大大改变了最初的成见：若以临摹作品而言，只要得其形便可算成功；而本节目不仅做到这一点，在许多细节处及场景、气氛也做得十分神似，这就可以说相当了不起；最为重要的是，"邪恶之子"充分展现了自己作为中国神话题材的个性和特点，让人清晰地感到，这是一部由国人创作，浸透着企划者心血，而非仅仅以"采用汉字"为号召的作品。下面，就让我们来看这部作品的种种特点，同时也是种种值得骄傲之处！

精心设计而创意大胆的剧情及世界设定！

"邪恶之子"是以"太空战士(FF)"为范本制作的，这点前面已经提及。而"太空战士"的最大特点在及优点在何处呢？恐怕谁都得同意，主要在于三点：一是天野喜孝设计的敌味方角色，一是超丰富的道具，装备和魔法，而最重要的一点是它那博澜壮阔而感人至深的情节。在这点上"邪恶之子"的作者们显然功夫下得十分到家，情节设定得非常充实且多而不杂，很有条理。

既然是剧本重视型的RPG，在主角冒险的故事背景及所处世界的设计上自然不可忽视，在本作中是怎样的呢？让我们看一看：

夜，清澈的湖水倒映着湖边的小镇和天上的满月，一切仿佛都已入眠。但善良的人们似乎总也得不到期待中的宁静，此刻，恐怖的血红色流星正划过夜空……

血流星，是"天变五祸"的现象之一，当五种异变全部发生，世界将会被邪恶的火焰吞没……主角沈皓便是在这样的情况下开始冒险的。——到这儿为止，都给人一种例行公事的RPG老调情节感觉。但在旅途中沈皓惊骇地得知，自己便是流着带有"邪恶"因子之血的邪恶之子！因此他在与邪恶的黑暗力量作战同时，还必须面对自己，与自己心中的"邪恶"战斗。这样的设定，实在够大胆、够诡异！与"太空战士6"中流着魔导之血的蒂娜，其实是幻兽与人类所生的情节相比也毫不逊色吧。

充满个性令人过目不忘的角色们！

RPG是ROLE PLAYING GAME的缩写，中文就是角色型游戏，那么不用说也可见"角色"的重要性，在此方面"邪恶之子"也该算是很成功的了。

先来看众位主角：沈皓，性情中人，少年热血，行侠仗义，标准的主人公；方天弓，典型的主角拍挡，男角色中最年少的他经常会冒出一些可爱的台词；芙蓉，本是名花，被这位小姐改了个"戎"字，充分体现个性；洪元通，看他的脸让人想起维京人，年纪大、武艺高，又起这名字，会不会和神龙教的教主洪安通有什么关系？其余如彩衣女、丘道人、呼尔穆珠等也都相类，从出场到名字都会让你不知不觉地深深记住；最后一位"神秘人物"更酷，连名字都没有，斗笠遮脸，设计时参考了"太空战士"的SHADOW或GOGO？总之在角色定位上也很有点"FF"的风格，令人感到十分亲切。

敌方角色的设计不算很突出，有不少都是在欧美题材或日本题材RPG中也能遇上的家伙，不过也有许多很富于中国气息，比如"长袖善舞"便是其一。

精彩的各种对白和文字

中、外文的GAME，对多数玩家而言，主要的差别便在于RPG、SLG中的情节和命令，若直接了当采用汉字当然方便得多，易于上手。而在此基础上，更大的好处便是可以从对白中充分了解角色的性格、习惯和情绪的变化，从而更投入RPG中去。在这里又要赞“邪恶之子”的制作了，在游戏中会出现各种台词，有的饱含哲理引人深思，也有的荒唐搞笑引人捧腹，而更多的则是乐于平常的对白中体现出文案担当者的功力及他们所花的力气。

台湾出品的RPG，在对白方面自有它独立之处，这点从以往的PC－GAME名作更足够证明。在“邪恶之子”中，各种各样的角色都具有鲜明个性，而其个性便在交谈时充分体现出来。冒险刚开始，沈皓与方天弓来到白道口时，在案店中遇上一名强贼，若没有与之翻脸动手，他会在交谈中说出这样的话：“妖魔有什么可怕？最可怕的是邪恶的人心！”想来会论落为强盗的家伙，也曾有一段悲惨的过去吧。而整个游戏的最终首脑被打倒时，他也说出了这样的话：“你们真的打败我了吗？到明天你们内心的恐惧和邪恶仍会创造出另一个魔王来……只要你们一天不敢去面对自我，那么我将永远都会存在！”这样的台词及GAME中主角的种种遭遇使人心惊不已，进而明了在这场冒险中，真正的大敌正是自己心灵中的脆弱一面。而“当主角彷徨不安时，他心中的复杂情结，和现实中的你我又有何差别呢？在日常生活中谁又不是时常为内心那股善与恶力量的争斗而困扰不已呢？”。

除了发人深省的台词，在游戏中也继承了台湾RPG一贯的搞笑要素，比如会有说这种台词的家伙：“我只是跑龙套的，对剧情发展没有帮助。”以及去和村镇中的家畜打招呼时，它们会对你说：“请不要跟羊说话。”及“我不会说话”等等台词。轻松滑稽与富予哲理的台词相互交织，构成了这个节目的独特风趣。

入门攻略

作为中文RPG，攻略其实并非那么重要，况且“邪恶之子”本身难度不大。但关键问题在于因为采用了中文，会有更多新手投入进来，为方便这些朋友，现在将GAME开头部分作一简单攻略，稍微熟悉了系统之后的情节便可独立进行了。

游戏一开始，沈皓与天弓可以在牛家桥与白道口之间往返，锻炼一下等级，并让沈皓学习流星剑谱，之后便前往上官村。

进入上官村，经历石碑事件，打倒妖怪后去找村长，及学者接着可得到新同伴芙戎。

这时应前往清江城，但建议最好早适当地去作战，一来挣钱，二来提升LV，因为此时旅途中的怪兽及敌人仍是一个较大的威胁。

进入清江城之后，便暂时无法出去，整理一下装备和道具，然后在客站存储进度，接着教训李员外手下的凶徒，之后有两个途径进入李宅：在门口与家丁交手闯入，或去武器屋与黑道商人交谈便可由他带领混进府中，不过仍要与李府家丁战斗。

打赢后，在大厅上方的花瓶处拿到钥匙，救出张者。但城中的隐云似乎仍未消散，发现李府家丁并追踪到左上方树林处听到哭声后，再收集一番情报，便可进入树林（有马跑出来的地方）中秘道，而来到港口、打败两名首脑并不很困难，记得不要吝啬草药及时回复便没有问题。

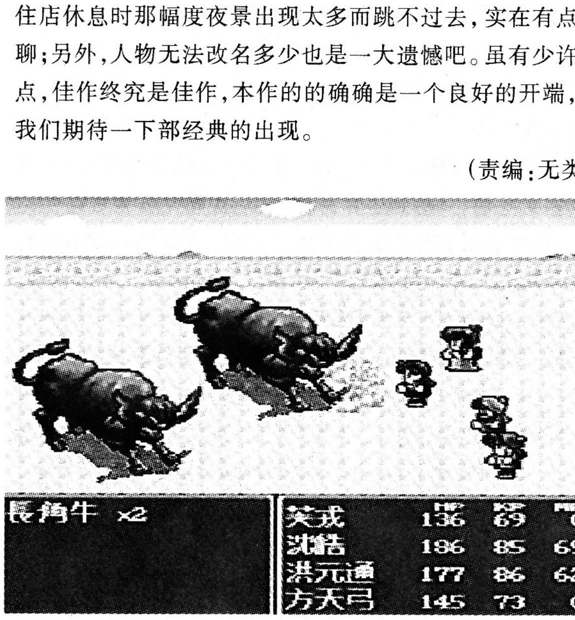
之后再去庙宇，可以发现左上方帘后的开关并进入佛像下的地下室，然后，见过张者，便可前往风陵渡了。

到了风陵渡，听到水中有妖怪出没的消息，然后见到彩衣女和重伤的沈父，这时去水边打败妖怪，再去看望父亲，会发生沈父去世，彩衣女加入队伍的事件。游戏至此便可乘上船离开第一块大陆前往水城了。之后，还有数不清的危险在等着他们……

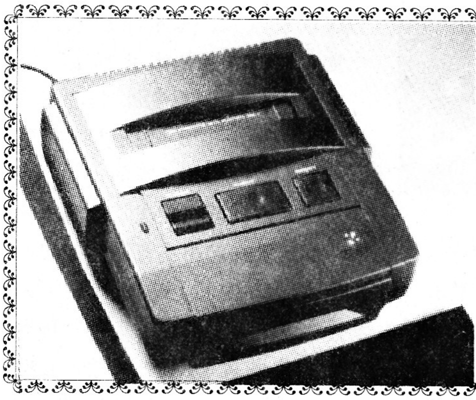
达到第二块大陆后，情节的复杂度迅速上升。从水城开始，企图复仇的妖道，众多猛兽野兔、山精树怪，纷纷发难，第二块大陆的最大迷宫：神池，更是需要费点脑筋才能通过的地方。总之，记住这几条原则：1、多调查、勤动脑，必有所得；2、要多接受别人的意见，少做不好的事；3、一分辛劳、一分收获，在冒险旅途中的种种考验，尽量不要去逃避！

和啦，介绍部分就打住吧。其实，对这个节目多少也有一些遗憾：一是美工水准，且不说与天野喜孝相比，即使同是出向台湾的PC节目如“仙剑”其人物脸谱与景色也远远凌驾于本节目之上；二是游戏中某些设计并不讨好，比如住店休息时那幅度夜景出现太多而跳不过去，实在有点无聊；另外，人物无法改名多少也是一大遗憾吧。虽有少许缺点，佳作终究是佳作，本作的的确确是一个良好的开端，让我们期待一下部经典的出现。

（责编：无类）



▲战斗画面与FF毫无二致



游戏机进化论第六讲

中国的次世代

特约撰稿人:叶 伟

早些年在红白机的时代,游戏机世界被称为"八分天下"。不过这"八分"说的实在是有些勉强,因为在那个大一统的世界里,世嘉、雅达利等"七雄",加在一起也不是任天堂的对手。

近年来这种局面当然已大为改观。SEGA在家用机上狠下苦功,成了任氏王朝最有力的反对派,加上NEC、SONY的涉足,使得游戏业真正进入了一个群雄争霸的年代。

要成就霸业,称心如意的武器当然是首要之选。而在游戏业中,所谓的武器当然就是硬件。

海外各公司推出的硬件都非常厉害。但是不可不知的是我们国人亦有自己研制的利刃。

我们不妨在相同的机种中作一个比较。

从中国的基本消费水平来看,昂贵的次世代机显然不会有太乐观的市场。最能赢得用户支持的,必然只有价廉物美的16位机。

那就来看看这充满诱惑力的16位机吧!

MD的高速处理、SFC的色彩缤纷,这是已经被玩家一致认同的事实。MD的处理速度在7.2MHZ到8MHZ之间,而SFC则可以从32768种色彩中选出256种,同时显示在同一屏幕上(活动画面)。

国产的A'CAN—F16游戏机却更强。它的主CPU是摩托罗拉的68000和麦金托什的6502,而这两块芯片恰恰是MD、SFC能够大放异彩的主要因素。它们的结合使色数和速度得到了兼顾——F16具有与SFC相同的发色能力,而速度则达到了10.6MHz,几为MD的1.5倍!

随着玩家要求的提高,扩大、缩小、旋转等特殊画面处理已成为16位元以上机种不可或缺的机能,较早问世的MD正是在这一点上吃了大亏。其后的SFC作了一些改进,但美中不足的是只能针对背景画面而行之。而F16却可以在角色、背景中任选其一作处理,达到了NEO·GEO的水平。此外,画面压条(GRAPHIC LAYER)背景之间混色,对画面作倒影、接长、收缩变形,以及窗口覆盖(WINDOWS MASK)等原属于次世代机种的功能,在F16上也有安置。单此而言,就连日人最自豪的SFC也是望尘莫及的。

解像度方面,F16的角色分辨达256×256点,是超任的4倍;同时显示的角色数量则是超任的3倍。加上同显256色的VGA显示效果,F16所能够描绘的图像已远远胜过MD或SFC。音响方面,16声道的PCM音源甚至不输于次世代的元老3DO!

中国人的硬件技术同样是无可匹敌的利刃。对于原本是一片空白的中国电子游戏业来说,它的价值已可与次世代的诞生相提并论。

A'CAN的F16,颇有点象经济而实惠的桑塔纳2000。

不过,要真正成为一个"时代",并想要真正在这个时代打出一番天地成为霸主,F16还有很长的一段路要走。在这场竞争中,硬件机能是很重要的因素,但并不是决定性的:丰富、出色的配套软件才是克敌制胜的保障。

这在历史上已有过太多的例子。PC—E、MD以至NEO·GEO,都是因此而与胜利失之交臂。任天堂也正是靠了软件制作商的协力,才使红白机、超任平安地度过了一次次的难关。

F16也会如此。

笔者满怀激情地写出了这篇真正属于国人自己的"进化论",正是不想看到它重蹈覆辙。我们能作出最出色的16位机,难道就没有力量作出最出色的游戏软件!

让我们拭目以待。



闯关族的家



主持人:无类



希望贵刊多刊登一些主机如超任,世嘉,磁碟机的保养,选购方面的知识。介绍一下街机硬件方面的知识,它与家用机有何不同之处?

(四川　谢继波)

"电子游戏软件"唯一让我头疼—甚至想自杀(因为舍不得烧书)的是字母术语,可怜啊!尽管我已有好几年的战斗历史,可仍看不懂大部分的名词术语。你们应该办个游戏扫盲培训班。

(贵州　刘栋)

95年第十期复刊内容很精彩,很丰富。但是有些栏目不知何故被取消了。例如象《游戏新闻眼》,《电刑室手记》等,象《闯关族的家》则被大大的弱化。据贵刊今年年初公布的读者调查结果,这几个栏目都是最受欢迎的栏目。事实上,我周围的几位玩友拿到杂志后,都是先看这几个栏目。《电刑室手记》那风趣幽默的语言给我们平淡的生活增添了许多乐趣。《游戏新闻眼》专门报道国内游戏市场的动向,是目前唯一的国内游戏信息管道。《闯关族的家》回答读者的疑问,倾诉我们的心声。我知道,这些栏目很难做,要耗费编辑大量的精力,而且有一定的风险。不过我想,问题不在于能否做这些栏目,而是如何把它做好,如何内容更加丰富,格调更加健康,消息更加快捷,更加贴近读者。比如《电刑室手记》名字有一点刺眼,是否可以改为《打余茶座》

(上海　李路路)

我是贵刊的忠实读者。我发现一个有趣的现象,在贵刊"错误严重"停刊整顿两期期间,我到书摊问《GAME集中营》来了没有,老板指着几本32开书说:"《GAME集中营》改成《GAME情报局》了。"我翻开一看,实在惨不忍睹。

(天津　王来旺)

我是个各种游戏都玩的玩家。但比较起来,还是更喜欢ACT和RPG。最近玩超任版饿狼SP,果然不负众望。人物动作自然流畅,音效亦加入杜比环绕。尤其是金家藩的飞翔腿和超必杀技——凤凰脚,打中对方时,更有一种说不出的快感。我期待中的角色坂崎良也出场了。真不愧是32M的超级大作。与同样容量的街霸Ⅱ不相上下。但总的感觉设计上难易度稍稍难了些。对于初学者或刚玩这个游戏的玩家而言,有不容易上手的感觉。这一点上街霸Ⅱ则做得比较好。另外RPG《勇者机器人》是一个比较特殊的RPG。主角并不是通常的勇士或魔法师之类的人物,而是发明家发明的机器人。故事比较简单,但系统设定相当有趣。例如道具的合成,战斗时间上的加分,机器人必杀技的设定等,都很有新意。玩惯了传统RPG的玩家,不妨玩玩此游戏。

(无锡　陈国书)



Q 不知杂志能否不定期的出一些单行本,如RPG专辑,ACT专辑,SFC专辑,MD专辑,3DO专辑……以方便不同爱好,不同机种的玩家?

A 你的建议很好,我们也收到许多读者的类似的建议。我们国家对于杂志的刊期,开本,甚至页数都有严格的规定。不可以随便增刊,出书。

Q 贵刊的"94年典藏本"做得非常精彩,听说销量也不小。小编们发财了吧!(玩笑)

《95年典藏本》何时出版,有哪些内容,银子多少,可否先透露一下?

A 说起发财真是痛心。算一下成本,比较一下时下其他的电子游戏书刊就知道了。

虽是"玩笑",但是我们实在是笑不起来,最多是苦笑而已。说"精彩",非常感谢。说"非常精彩",有点过奖了。《95典藏本》目前还处于策划阶段。总的指导思想是:一,要有创新,不能重复《94典藏本》的老路。二,大幅度增加彩页,印刷装桢更精美。三,

价格以杂志不搬家为限。至于怎样才能由“非常精彩”变得“更加精彩”，还希望听听玩友们的要求，建议，批评。

Q 任天堂的U64快发行了（已经发行?）我是一位任天堂迷。我很相信任天堂游戏机的品质。不过听说U64坚持使用ROM卡，这样价格会很高吧？

A 据目前的消息看，U64是要使用ROM卡，并且引起了一些争议和猜测。使用ROM卡的好处是传输速度比光碟的读取速度快得多，使用非常便捷。它的缺点是价格太高，容量越大价格越高。为了解决这个问题，任天堂正和美国合作，开发ROM卡的资料压缩技术。将可使ROM卡不但有大容量，价格也能维持在目前游戏卡的价位上。估计不会出现象早期NEO·GEO软件贵得离谱的现象。目前次世代机竞争已达白热化，U64可以说是最后登场的次世代机，一失足千古恨。相信久经沙场，老谋深算的任天堂不会做茧自缚。

U64的发卖日期不会太远了，谜底就要揭开。“相信任天堂嘛！”

Q 贵刊第11期上说，台湾第三波有意进军家用游戏机软件的汉化工作。第一个中文游戏是光荣的《三国志Ⅲ》。我是个地道的三国迷。请问：1、第三波打算首先在哪个机种上汉化《三国志Ⅲ》？ 2、什么时侯发行？ 3、能介绍一下第三波吗？

A 光荣在台湾的电脑游戏一直是由第三波代理，并且由第三波汉化为中文版。但只限于电脑游戏。日前第三波与光荣签定了汉化其所有机种游戏节目的协议。因此选择的余地相当宽。《三国志Ⅲ》在超任和世嘉上都有移植，第一个汉化的《三国志Ⅲ》是超任版。 2、该游戏已由台湾著名的游戏经销商—金飞象负责发行。 3、第三波的正式名称是“第三波文化事业”。是台湾宏基电脑的关系企业。成立于1983年。目前员工200多人。主要从事杂志，电脑图书，教育休闲软件制作及PC版，家用版软件的代理。董事长叶紫华，总经理王振容。

Q 《95格斗之王》坂崎良怎样使空中的龙虎乱舞，及韩国队的金家藩怎样使用空中的凤凰脚？

A 只要跳上半空输入该超必杀技即可。详见本刊近期“95格斗天书”。

Q 1、传闻SEGA与SNK签定协约，将《95格斗之王》及《饿狼传说3》移植到土星上？ 2、《街霸ZERO》会不会移植到土星或3DO上？

A 1、该协议已签，不久将推出。 2、相信应该没有问题。

Q 有消息说，成龙新作了游戏《功夫皇帝——成龙》，是哪个公司制作的？什么机种？什么时侯发行？

A 《功夫皇帝——成龙》是由成龙亲自监制的一部格斗游戏。游戏在日本全部采用实景拍摄，成龙在游戏中是以拥有华丽拳法的主角身分出现。与他平时的造型不大一样。其中出现他令观众如醉如痴的醉拳。该游戏由日本KANEKO出品，首先推出的是街机版。目前已在日本各大游乐场出现。成龙也亲自到日本做宣传。KANEKO准备移植到家用机上，但哪个机种还没有确定。



Q 请问世嘉光碟机可以玩SNK出品的202M光盘游戏《真·侍魂》吗？ （广西 李鸿华）

A 不行，不同机种的游戏光盘相互之间都不能通用。

Q 是否超任光碟机比磁碟机好？要知道，仅要三、四张光盘便能拥有所有超任游戏了，这为磁碟机所不及的吧？ （西安 彭清）

A 超任光碟机并不能取代磁碟机的功能，它不能直接和超任主机连用玩超任游戏，它是磁碟机的附属件之一，作用与游戏磁盘相似，光盘游戏内容也和磁碟游戏完全一样，只不过容量巨大，一张光盘上可装入上百个超任游戏。 所以对于游戏店老板和想集齐所有超任游戏的玩家来说，确实十分方便。不过超任光碟机价格十分昂贵，目前市价在二千元左右，一张超任光盘也要好几百元，而且最新游戏总是先在磁碟上出现，所以光碟机倒不是一件十分必要的“道具”，购买与否，全看“金钱”够不够了。

Q 许多台MD放在一起玩时，彼此之间是否会有影响？ （河北 石峰）

A 如果每台游戏机用的都是RF（射频）输出方式，那么图象可能出现网纹干扰而不清晰，而且附近的电视观众也会深受其害（往往开始抱怨电视台或忙于摆弄他们的天线），用AV输出则干扰难以查觉，不过需要电视有AV输入功能才行，另外电源也要注意通风散热。

Q 有用于3DO的制转器吗？价格多少？什么牌号质量好？上海 吕骏

A 有售，价格一般在300元左右，SUMAN是早期较常见的牌子，现在出售的多是一些无牌号的制转，质量好坏很难说清，在选购时只要图象清晰，色彩纯正，声音的噪声小一般就可放心购买。

Q 1、世嘉有18位机吗？ 2、FC卡能否在MD上使用，哪怕有一点儿图像？ 3、有无让MD游戏卡在SFC上运行的转换器？ 4、32M磁碟机相不相当于一部32位次世代

主机？

（四川 冯湘宇 武汉 孙凯）

A 1、没有，电脑用的是二进制计数法，故电脑取的位数都是二的整数次方，如8位机，16位机，32位机，甚至64位（2的6次方）机。 2、不行，由于FC卡是8位的，而MD机是16位的，从本质上就不兼容。 3、虽说MD和SFC同是16位机，但它们相互不兼容，而且任天堂和世嘉又是竞争对手，不会为对方设计这种转换器。 4、不对，32M磁碟机相当于一块32M可转录游戏卡。

Q《魔神英雄传》（FC）是哪个厂商制作的？容量如何？有无绝招？能介绍一下吗？

A《魔神英雄传·外传》1990年3月23日由著名的哈德森（HUDSON）公司出品，容量2M，类型为A·RPG，是同名卡通片的游戏作品，世界观及基本设定与原作相同。它是1988年PC-E版的续作，但从ACT（动作）变成ARPG（动作RPG），在移动时是与一般RPG无异的地图画面，而战斗以侧视的ACT进行，一共有十一种魔法。因为篇幅问题，先介绍到这儿吧。

Q MEGA CDX和MEGA JET都是MD的精品，但总不能两者都买吧？实际购买时买哪一种为好？

（河北 张宽）

A 选购原则其实很简单，因为MEGA JET看它的样子就知道其接MEGA-CD肯定无望（没有CD ROM扩充端子）而且接SUPER 32X也实在够呛（拿不动了！），况且MEGA CDX和MEGA JET并不是一个档次的机种，CDX比JET要贵三倍以上，所以购买哪种主机取决于您的经济实力和是否有听音乐CD，玩MEGA CD及使用32X的需求。要是您是一位"款爷"或是MD的狂热收藏者，不妨把它们一个不落，大小统吃。

Q 我购了一台原装美版超任（另买有制转），回家用以前任天堂输出线在PAL制电视上怎么也玩不了，只有声音，画面黑白上下抖动，不知是何问题？

（太原 贾恒）

A 市售的"制转"大多只能将NTSC制式转为PAL60制式，您买的制转就是这种，解决方法有三种，一是看看您的电视有无场频调节旋钮，若有，调节它就能使图像稳定不再抖动，这时若还无彩色则制转性能有问题；二是更换一个能将N制转为PAL50制式的真正制转器；第三是更换彩电为N/P兼容的多制式彩电，这样能得到更高质量且不被压缩的图像。

Q 常听大人说：玩游戏机对电视有害，因此不让我用大彩电来玩游戏，现在我只能用小黑白电视来玩游戏，感觉实在不过瘾，游戏机真的对电视有害吗？

（福州 吴清）

A 一台游戏机对电视在说相当于一个标准信号源，因此，对电视来说，玩游戏机和用录像机看录像节目或用影碟机播放影碟是完全一样的，所以"玩游戏机对电视有害"可以这样认为：1、这是家长好心的劝告，怕你玩游戏影响了学业，且离大彩电太近会影响身体健康，同时也不会和看电视相冲突； 2、玩起游戏来容易上瘾，有时一玩就是大半天，电视通常比看录像等其它娱乐开得长，从这点上来说确实对电视不利； 3、少数组装游戏机视频或射频信号极不标准，往往太强或过弱，对电视的信号接收设备可能造成危害。

Q 1、有ABCXYZ六个键的世嘉手柄是1型MD还是2型MD机用的？它能否通用？

2、3DO游戏光盘和超任磁碟机的游戏光碟盘用电脑光驱能否驱动？

（上海 姜珙）

A 1、一般是2型MD机才配用六键手柄，但该手柄在1型MD机和2型MD上完全通用。 2、3DO光盘电脑无法识别，超任光盘电脑可以识别，但不可能用电脑来玩超任游戏，不过用电脑来保存、复制超任游戏节目倒是一种好方法。

Q 1、SFC的磁盘能否与PC机的磁盘通用？SFC的磁盘的规格一般是同几寸？PC机的游戏磁盘规格又是多少？ 2、286机可否玩386以上机的磁盘？

（山西 高峰）

A 1、超任碟机用的磁盘就是电脑用的3.5英寸磁盘，但存储文件的格式可能不同，不过只要再经过碟机或电脑的软驱的格式化操作后就可完全通用。现在电脑上用的磁盘有5.25英寸和3.5英寸两种，其中5.25英寸的软盘面临淘汰 2、磁盘是PC电脑通用的，没有档次的问题，应该说是其中的文件是不是要求需要386以上机种才能运行。

Q 一张软盘最多可录几个游戏节目？

（青岛 于海腾）

A 磁碟机常用的是3.5英寸双面高密电脑磁盘，标准格式化后容量为1.44MBYTE，约折合游戏容量11.52Mbit，而超任游戏的容量通常都是4Mbit的整数倍，如4M、8M、12M、16M、24M、32Mbit等等，故一张标准高密软盘只能存二个4Mbit的游戏或一个8Mbit的游戏，不过目前碟机通常都带有1.6MBYTE的非标准格式化功能，这样一张软盘就可以被格式化为12.8Mbit，能存储一个12Mbit的游戏，但这会导致软盘的可靠性下降，一般不建议这样做。

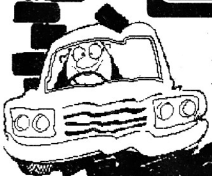
Q 1、电脑能否玩所有CD游戏。 2、为什么不同机种CD GAME不通用？ 3、"火牛"指的是什么？

（北京 刘畅）

A 1、电脑只能玩电脑专用的CD游戏，而不能玩其它家用CD游戏机光盘游戏。 2、这是因为各个机种的硬件机能互不兼容，所以它们的软件自然也无法通用，这也是因为各机种为了保护自己的版权和垄断性。 3、"火牛"原是南方的音响发烧友对大功率变压器的爱称，因为游戏机用的变压器功率一般都较大，故也有人称之为"火牛"了。

大墙画廊

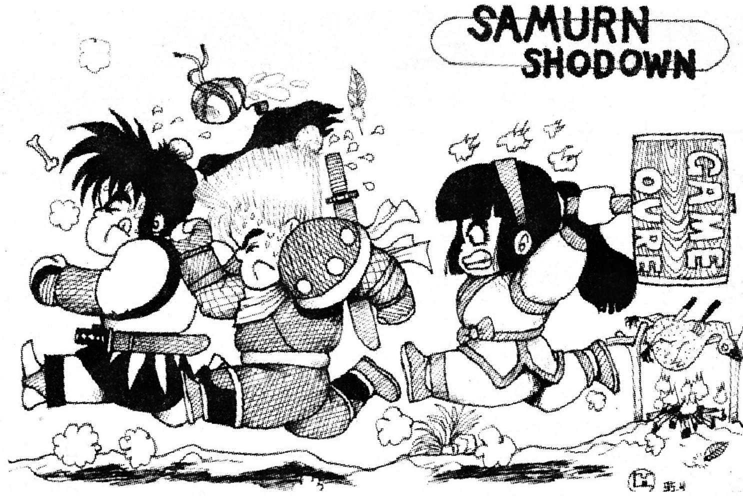
第八期



侍魂专辑

稿件尺寸：104×152mm

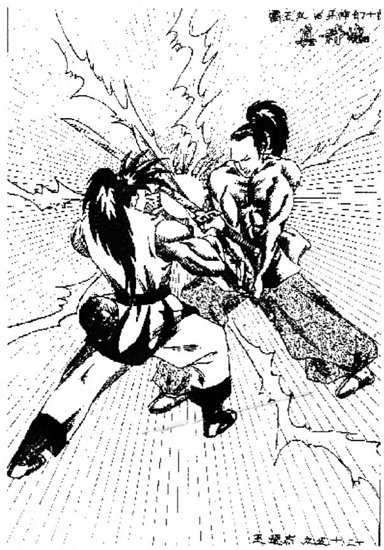
复印件效果不佳，请寄原稿



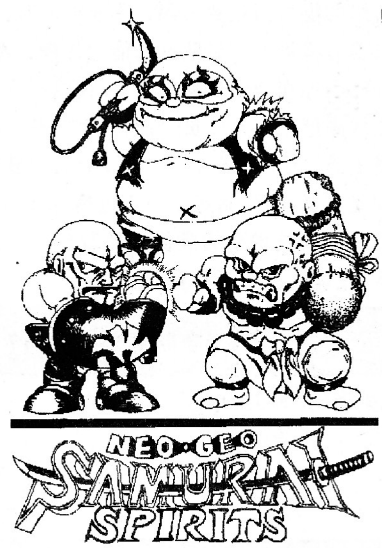
▶侍魂编外篇　济南　刘华涛



▲柳生十兵卫　湘　潭　江淼



▲真·侍魂　烟台　王德杰



▲"肉弹军团"　长　沙　马超民



▲加尔福特　南宁　张晓龙



▲娜可露露　昆明　李学峰



▲真·侍魂　郑　州　朱卫强

秘技天地
秘技●偏方

秘技●偏方
秘技天地

秘　技

《实况世界足球 2》SFC FP＝9

让狗当裁判：在标题画面中，顺序按 2P 手柄的上上下下左右左右 BA，就会让狗在比赛中担任裁判。狗裁判十分认真，不偏不向，十分有趣。

制造超级球队：在任何一种联赛中，在第一场比赛开始前，在菜单中选择“ ”，就可以给队员加能力值。但所给的能力值点数有限，不能给所有队员加满。其实，只要先将最后一名队员的能力加满，然后按两次下键，光标会停在守门员的位置上，而这时守门员的能力值也变成满值。将守门员的能力值先减下来，并加在其它队员上面，再次重复以上程序，又可以获得许多能力值。如此重复，便可制造出一支包括替补队员在内的所有队员的各项技术全为满值的超级球队。拥有这样一支球队，就可以无往而不利了。

《蛮人争霸赛》MD FP＝7

选关密码：SLJ3AQ
WRFCK
nRFK
ERK

《真实谎言》MD FP＝7

选关密码：

第二关 QMMKNMD　第六关 DLQJPGY
第三关 FNYHHLX　第七关 NMTJSKC
第四关 GDCGHKW　第八关 LVMBQXL
第五关 HHBMJFM　第九关 KYNCRYM

《忍无可忍》MD FP＝7

选关密码：

DOCKING BAY ① LFqbv/Lng
DOCKING BAY ②DDq8＊tLng
BRIDGE ① Qzp8＊t)vK
ENGINEERING ①dH3duvKm?
ENGINEERING ② LFrbvtLvT
ENGINEERING ③UHob－vqnA
ENGINEERING ④ cr8＊C8N!V
GREENHOUSE ① WL8dsrO!V
GREENHOUSE ② avCdCrJiK
GREENHOUSE ③ bDK＊＊vKgh
BRIDGE ② Xnp8－vJgh
REACTOR ① OH)8vvOrk
SPACE STATION GHLb＊＊Or2
HIGH RISE ROOF TOP D8oX9 FEON
HIGH RISE ROOF 164 xliXv/xvJ
HIGH RISE ROOF 163 EvFyr/?nF
HIGH RISE ROOF 162 OPhy-/DnF
HIGH RISE ROOF 161 Dzg736Bkz
HIGH RISE ROOF 160 KLh5vsxmQ
HIGH RISE ROOF 159 crB5vsxmQ
HIGH RISE ROOF 158 WLx5vsxmQ
HIGH RISE ROOF 157 UvB5＊sxhj
HIGH RISE ROOF 156 DDFz-3Bg!
HIGH RISE ROOF 155 dng5-C)Fj
HIGH RISE ROOF 154 OdgzCCDg
HIGH RISE ROOF 153 angXCsMi7
HIGH RISE ROOF 152 KPDz＊-Do7
HIGH RISE WdBz-e?h/
SUB BASEMENT ① Tvi9ks)u!
SUB BASEMENT ② abF82oJsk
SUB BASEMENT ③ XvxbkoLkE
SUB BASEMENT ④ WHDbkoKkx
SUB BASEMENT ⑤ knDdnoKmR
SUB BASEMENT ⑥ aPDdyMKmY
SUB BASEMENT ⑦ H5?c!sJnc
SUB BASEMENT ⑧ 5NFq!-O!R
SUB BASEMENT ⑨ 6＊?O!EJgs
SUB BASEMENT ⑩ APSOFYNpn
SUB BASEMENT ⑪ C5AKzW)r!

偏　方

《太阁立志传》MD、SFC FP＝7

金钱爆满法：游戏中，主角个人持金上限为六千贯，有一法可使持金一次就超此上限。开机后，首先观看完演示画面，然后进入游戏。此时木下腾吉郎刚当上织田家的足轻头，身上持金只有一贯。马上找个“町”把它花

掉，然后身无分文地去见任意一位“他大名”的“姬”。进入他大名的居城后，在城门口出现“面会”和“姬”两个指令，选择“姬”的话士兵会将你拦住，如果出现“袖下”的指令，选择“袖下”中的“雀の泪”，就能够成功地进去见“姬”。这样，当你出城后，就会发现你已拥有六千五百多贯钱。用此秘技，一定要在足轻头阶段，魅力越高越易成功。

木下腾吉郎当城主的条件：只要让木下腾吉郎的信赖达到2560以上，外交、魅力、武力、内政、统率这五项基本能力中至少有三项达到80以上，并且茶道、艺术在C段以上，就可以当城主了。　　重庆 穆鹏

（编者按：你确对此游戏颇为精通，本刊近期的新栏目“人间五十年”可使你对日本历史戏的了解更深入。）

《机械战警Ⅱ》 FC FP=4

战警头像的拼图方法：在第五关向左行，当出现拼战警头像的画面时，正确的顺序为：上右右下左上上左下下右右上左下右上上。成功之后，可获1UP和100万奖金。

第八关的两个秘道：在第八关中央控制厅FLOOR 1，遇到第二个上升的柱子时，站到上面可时入秘道。此时会出现一密码锁，按任意数字，锁消失后，可进入FLOOR 2。在FLOOR 2中，遇到第四个向上升的柱子时，站在上面可进入秘道，按下列顺序移动图形方块：下右上右下左左 下右上上左下右下右上左左下右上左上右右，即可与“001”号战警战斗。　　昆明 李宏

（编者按：拼头像法前几期曾有介绍，但没有正确顺序，今蒙李宏玩友细心，将之公布，特此感谢）

《太空战士Ⅱ》 FC FP=5

找到神秘宝剑：要想打败最后的皇帝，仅靠“石中剑”等武器可能会很吃力，如按照下面的路线走可以得到一把攻击力为150的神秘宝剑。在大混乱城的第四层里从左数起第一间屋子，上至顶部后有两条路，先从右边那条上去，然后向右一直走，便会来到房间最右上方一个柱子旁，在那里右下角的墙上有一条通往神秘房间的密道，进入里面后便可找到神密宝剑。并且，那里面的敌人比较强大，是个修炼的好地方。　　南宁 卜伟

（编者按：你提供的偏方很好，只是稿子中语言叙述不够清晰，望今后能多训练自己的语言组织能力，投来更好的稿件。）

《雌雄武士》(武士魂二代) MD FP=7

选关密码：

第二关 1SLCCIGF	第九关 WGPOXIEV
第三关 BSG4VNQ6	第十关 OO5EVTKQ
第四关 2SL1IA2S	第十一关 Y4IRVXKR
第五关 GAFKNOWC	第十二关 VTCL1IA2
第六关 VIE61JF2	第十三关 QSLVWDRT
第七关 FFOH6BPF	第十四关 LF62WAES
第八关 TFTSDQMJ	第十五关 O5XP5X4Z

沈阳 张墨思

（编者按：新游戏的秘技登用机会最大，张玩友的稿件干净整齐，望大家投稿都要如此。）

《LIGHTBRINGER》 ARC FP=4

神奇的道具：游戏开始时，主角们会出现在一间酒吧内，中央的圆桌上有一烛台，拿起烛台并按住攻击键，待主角变成金色后松开，主角便可发射能量波，而魔法师则可在短时间内有天使护身。但敌人一刀可将烛台打掉，切记小心。

隐藏版面：第二关大约第3节（这要看你怎么选择入口了），敌人为两女妖和双头狼，不必理会她（它）们，走到出口处打碎左边的石柱，会发生地震。这时，走到左上角向上跳，主角会跳进树丛，再向右跳，不一会儿就可以进入隐藏版面，里面可加多种武器。　郴州 吴宗锴

《格斗四人组——怒之铁拳》 ARC FP=4

选SUPER版法：选择ALEX作主角，决定后会出现一个电脑屏幕，按掉后马上按住必杀技键，并不断顺时针旋转方向键（大约2圈/秒），直到游戏开始，ALEX出现在仓库内，此时再使用必杀技的话，会发现其威力无比。使用此技，近处的敌人一招搞定，且不会损失生命，远处的敌人会被震倒。如果是双打，2P也可发出此技，但千万注意此招能将同伴一击致死。

复活法：双打时，如果一方不支死去，不要按任何键，只要顺时针旋动方向键，而另一方应要赶在死去一方的签名定格之前打过当时的那个小关。然后，在换向下一个小关时，死去一方迅速签好名字，到了下一小关就会复活，但分数为0。注意：打关底时此法无效。

湖南郴州 吴宗锴

（编者按：街机类的偏方可使玩友少花些银子，多谢吴玩友提供，但以后最好将英文名称注上中文名称。你的配置可参本刊各期，但我建议你将$DX_2$80换成$DX_4$100，我想史莱姆也同意这样的建议。）

《梦幻之星Ⅳ》 MD FP＝8

巧获经验值法：在艾特城边的山洞中有一种水母样的怪物。与其战斗时，剩下两只不打，过一会儿，它们会自动组合成一只大水母。消灭它后能得较多经验值。另外，在某些山洞和机械基地中一些机器人也会自动组合。消灭后也能得到较多经验值。

不花钱补充法：在“空中之城”中有一个小房间(在第一个幻影结界后面)，里面有一个金色圆盘，站上去可回复体力和技术，和在宿屋住宿的效果一样，并且不用花钱。在某些机械基在和飞船发射塔内也有此装置，一般在门边，形状为正方形。（上海 刘旺祥）

（编者按：这是两条很容易发现的技巧型秘技，而此类秘技登用机会最大，玩友们何不效仿呢？）

《龙牙》 FC FP＝7

主角的变身：在游戏中，按住B键片刻，主角就会依所持武器的不同而产生各种变身。技飞镖变成猛虎，持棍棒变成飞鹰，持长鞭变成蝎子，持匕首变成无敌飞龙。

无限加命法：在第2—1关中用持长鞭的忍者变身为蝎子吃掉关中的3个“鞭子记号”，就会得到3条奖命。然后自杀，再从关头开始，这样就可以再得3条奖命。如此重复，便可无限加命。（福州 管少洁）

（编者按：请注意我叫风马，而不是您写的“疯马”，这次暂且饶你一次，下次再胡乱替我改名，定不登用你的投稿！）

《顶级赛车2》 MD FP＝7

选关密码：

英国站	QVK6	4K2G	CJL2	1GDT
加拿大站	KYH #	4KZL	DJL2	Y4NV
埃及站	QYF[	4H28	NVL2	9GDT
法国站	YVC #	4K28	DTL2	14NV
德国站	YVG #	4H28	PVL2	Y6CV
希腊站	3YC8	2HD8	DVL3	14D6
印度站	4YF8	2KD8	D\L]	Z4D6
爱尔兰站	S # HB	2KD4	D\L]	Z6P6
意大利站	L # GB	4HD5	D\L]	24N6
日本站	LFC?	2HD9	P\L]	24D6
斯堪的那维亚站	SFF4	2KD5	P\L]	26P6
南美站	4DD8	4KD9	D # ZJ	26D6
西班牙站	4DL8	2KD4	D # L%	IGP6
瑞士站	4%T8	2HD4	P # L%	Z6C6
美国站	Z%QB	4KD4	D # Z%	Z6N6

广州 机圣

（编者按：机圣，你好！你投的偏方为什么不注明机种呢？我查起来可费事呢。另外，你的密码是选用什么难度玩出来的呢？）

《圣火徽章外传》 FC FP＝7

召唤大司祭法：在第二部第十四章中，打开中间房间后，大司祭会出来和王子对话，并将王子的十二颗星收去，同时给王子两颗宝珠。然后盗贼将箱子中的勇者特赦剑盗出，王子去左边的房间将神龙族的王女喊出后回到中间的房间，走到房间的右上角待机。等一回合后，让王子移动到开门的地方待机，在箱子上就会出现大司祭(箱子上不要有人)。以后只要让王子觉醒一次，并在原地待机则又会出现一位大司祭，与先前的一模一样。如此重复，一共可召唤出十八位大司祭（切不可再多召唤了）。每位大司祭都携带着超火焰魔法，要尽快将其送到输送队中，因为只要一过关就只剩下一名大司祭了。十八个超火焰魔法可卖一大笔钱呢。

湖北沙市 邵希

（编者按：其实FP值是以某条秘技对游戏难度产生的影响大小而自高向低而定，不见得FP值高就不会登用呀！希望你能多投稿子。）

《三国志 IV》 SFC FP＝9

不花钱粮征兵秘技：在进攻或被攻选派将领出战时，先任选一将，让其带兵(最多可带三百)，当选择是否决定时选择“否”。退到派将画面时，先将刚才派出的将领撤掉，再任意配置将领，当配兵时发现士兵已经多出一倍。如此重复，即可迅速拥有雄兵百万。

贵阳 王通贵

（编者按：此秘技通用于各种机种之光荣公司出品的《三国志IV》。另外，《霸王的大陆》节目古旧，秘技如山，今后玩友就不要在投此类古旧游戏之秘技了）

《钢忍 HAGANE》 SFC FP＝7

无限续关法：在标题画面中，先进入CONFIG，在MUSIC栏依次选听音乐09、08、07、06，返回标题画面选START进人游戏。这样，在GAME OVER后即可发现原来有限的续关次数变为CONTINUE∞。

沈阳 无为

（编者按：多谢你对本刊的支持与厚爱！你说了许多自歉的话，其实在玩友中你可算是笃有见地的人了。目前，九十年代中期了，国人的思维模式仍是如山般地难以撼动，甚至触不得呀触不得，真真怎生是好？凭我愚见，老百姓就多些耻辱感多些忧患，少些大言不惭；而知识分子少发牢骚（因多言无益），要多做些实事，多带领百姓做些实事，一定不要无为，要有为，不知你可同意。你怎么会是门外汉呢？你连《鬼邻居》都能打通，游戏机又有那么一大堆，多少人会羡慕呀？当然也包括我！你的“书店”及“图书馆”嗜好很有趣嘛，不过要小心哟。其实，我也总有此种想法，只是从未敢试，然每当念此得手后的兴奋，皆会不分场合的于面部表现出来，很灿烂呢。）

责编：风马

编者按：

历史游戏首选当然是三国系列游戏，因此而有本刊的《三国游戏纵横谈》，侃到现在还没有完；其次应该是以室町幕府至江户幕府的战乱时代为背景的游戏。其时，山河糜烂，枭雄蜂起，可比翼于中国战国时代。而以此为背景的游戏之多、之精，又远在三国游戏之上。

日本历史为我们所不熟悉，也许有人能够说出织田信长、丰臣秀吉、上杉谦信这样的战国人物，但有多少人能说出他们的生平事迹，了解他们的浮沉破灭呢？也许有人能够说出《信长之野望》、《乱世之霸者》、《斩》这样的日本战国游戏，但有多少人了解这些游戏的设计特点呢？我们开办《人间五十年》，以作者丰富的历史知识和游戏经验，对每个优秀的日本历史游戏进行评述。虽然是以游戏为主，但也会介绍历史；虽然高谈历史，但不会脱离游戏，其中又蕴含着浓厚的文化气息。

有了《人间五十年》，相信《三国游戏纵横谈》便不会太孤单。今天的三国游戏迷也许又成了明日的日本战国游戏迷。

责编：北尤



人间五十年

文/一心

人生五十载，　去事恍如梦幻。
下天之内，　　岂有长生不灭者！

第一次看到这首和歌是在《信长之野望——武将风云录》里。那时候，我对日本的那段历史一点儿都不懂，一切都是那么陌生，只有这首和歌默记于心。

然而，和歌我渐渐熟悉起来。在 PC 版的《信长之野望——武将风云录》里，在《信长之野望——天翔记》里，在桥本忍的《战国铁炮商人传》里，在山冈庄八的《伊达政宗》里，在户部新十郎的《前田利家》里，我都翻到了这首和歌。我突然莫名奇妙地感动起来。

试想，当年信长只是尾张的一个小领主，今川义元派两万五千兵马前来进攻的时候，他只有三千兵。尽管难关终于让他渡过了，但是，其他早已成名而又虎视眈眈的大名又何止一、两个呢？东边的武田信玄、北条氏康早已和今川义元把天下分好了；还有既被称为“军神”，又被称为“越后之虎”，勇猛无敌的上杉谦信；西边有堪称“稀有的谋略家”的宇喜多直家、有统治山阴山阳十余国的毛利元就、有把持中央幕府政权的三好长庆、还有九州的三个豪强大友宗麟、龙造寺隆信、岛津贵久在等着选出一个代表来挟九州之众横扫天下。然而，织田信长凭着他卓越的才能，终于结束了战乱割据的局面，被人们称为：“乱世的风云儿”。想想他先前的默默无闻和后来的杰出表现，想想他出兵痛击不可一世的今川义元前所吟的这首和歌，想想他在长关城痛击曾被认为是天下无敌的武田的彪悍骑兵前所吟的这首和歌，你不是会有一点点感动吗？

吟唱玩味这首和歌，你会感受到信长面对生命与死亡、霸业与毁灭时的苍凉心境，联想起曹操赤壁决战前横槊赋诗、慷当以慨的豪迈气魄，乱世英雄对人生的感悟不是息息相通吗？

日本有英雄吗？有人说能够专注自己全部感情的人就是英雄。昔日，足利氏世代被继承平氏血统而又把持镰仓政权的北条氏欺压，这样的日子好受吗？足利氏是名流源氏的嫡系后裔，有一位家督在临死前，没有别的要求，只是希望自己的七代子孙之内可以有人夺取天下，再兴源氏，以雪世代的屈辱。可到了七代子孙足利家时时，一直都没有实现祖先的遗愿。一天，家时跪在八幡菩萨面前，把自己的刀擦了又擦，最后在第二天天明之前忿忿切腹自杀了。家人在供桌上发现了写着他愿望的黄纸，上面只有一句话：祈愿三代子孙之中可以有人完成七代父祖未能完成的事情。到了他的孙子尊氏时，终于真的击败了北条氏，终于真的做了征夷大将军。只要一想到这两件事，我没有一次不是感到意气扬扬啊！

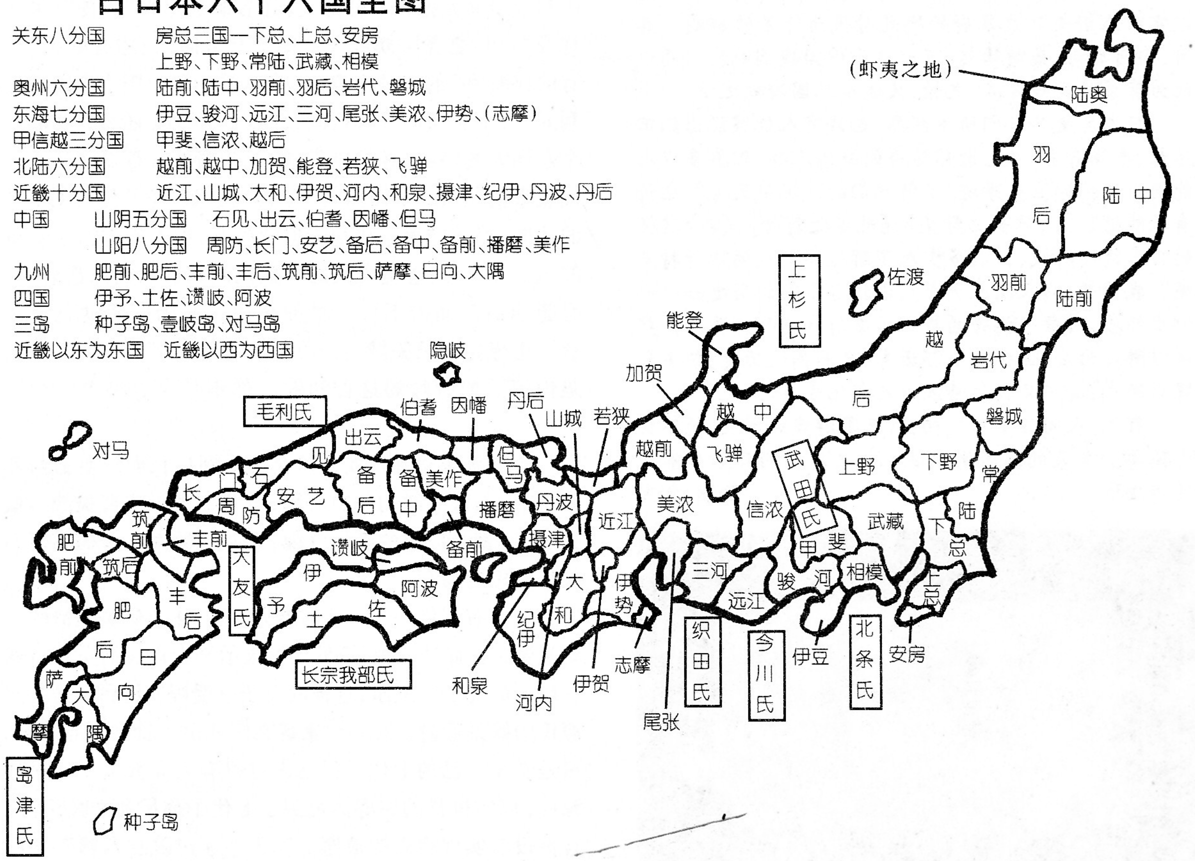
于是，在玩有织田信长、足利尊氏登场的游戏时，这两个人总会让我有一点特殊的感觉。我会情不自禁地找出他们的能力数据并加以品评；我也会很自然地仔细看着他们的肖像，并下一个“象”或“不象”的结论；有时我也会特意站在他们的角度，静观天下局势的变化，力图找到他们当时处境艰难而仍胸怀大志的感觉。

我不愿看到自己欣赏的历史人物被随随便便地杀掉，我宁愿是他，同他一样地奋斗，取得象他一样的成绩，成就象他一样的霸业，甚或做得比他更好。这是我理解的历史 SLG，也是我玩历史 SLG 的方法，并因此而满足。我想，这大概就是我想写一些关于历史游戏文章的原因。我把栏目拟为“人间五十年”，是从我认为代表某种精神的那首和歌中断章取义而来的。我会尽力做好这些文章，正是所谓：但写真情与真景，管它埋没与流传。如果那些文

章对你的攻关有作用，我们会很高兴。当然，这只是末，我们的本还在于游戏，让玩友能更好地玩游戏，让社会舆论知道电子游戏也是一种文化，不要总在并不了解的情况下，对事物作出武断的“盖棺论定”。

古日本六十六国全图

关东八分国　房总三国一下总、上总、安房
　　　　　　上野、下野、常陆、武藏、相模
奥州六分国　陆前、陆中、羽前、羽后、岩代、磐城
东海七分国　伊豆、骏河、远江、三河、尾张、美浓、伊势、(志摩)
甲信越三分国　甲斐、信浓、越后
北陆六分国　越前、越中、加贺、能登、若狭、飞驒
近畿十分国　近江、山城、大和、伊贺、河内、和泉、摄津、纪伊、丹波、丹后
中国　山阴五分国　石见、出云、伯耆、因幡、但马
　　　山阳八分国　周防、长门、安艺、备后、备中、备前、播磨、美作
九州　肥前、肥后、丰前、丰后、筑前、筑后、萨摩、日向、大隅
四国　伊予、土佐、讃岐、阿波
三岛　种子岛、壹岐岛、对马岛
近畿以东为东国　近畿以西为西国



部分日本战国 SLG 介绍表

分类	游戏的名称	制作公司	MD	SFC	FC	PC	PC-E
人名	信长之野望	KOEI				●	
	信长之野望Ⅱ全国版	KOEI	●	●	●	●	
	信长之野望Ⅲ战国群雄传	KOEI			●	●	
	信长之野望Ⅳ武将风云录	KOEI	●	●		●	
	信长之野望Ⅴ霸王传	KOEI	●	●		●	
	信长之野望Ⅵ天翔记	KOEI				●	
	织田信长(Ⅰ)(Ⅱ)	FAMLYSOFT	●			●	
	织田信长——霸王军团	BANDAI		●			
	信长公记	YOANMAN		●			
	战国信长传天下	GETEAM				●	
	宛如凤凰	IMAGINEER				PC－9801	
	太阁立志传	KOEI	●	●		●	
	太阁立志传Ⅱ	KOEI				●	
	天与地(上杉与武田)	KONAMI				●	
	武田信玄	HOT.B			●		
	武田信玄Ⅱ	HOT.B			●	●	
	德川家康	FAMLYSOFT				●	
	独眼龙政宗(伊达政宗)	NAMCO			●		
	忍者武雷传说	SEGA	●	●		●	
事件	天下统——乱世の霸者	SYSTEMSOFT	●			●	
	天下统一Ⅱ	SYSTEMSOFT				●	
	关原之役	ARTDNK				●	
	关原之役	TOUKINHOUSE					●
	关原合战	ARTDNK				●	
	伊忍道	KOEI	●	●		●	
	1552年天下大乱	ASK讲谈社				●	●
	天下布武	GAMEARTS	●	●			
	战乱	GE·TEN				●	
其他	不如归	IREM			●		
	SD战国武将列传	BANDAI			●	●	
	关东战国三国志	INTEC				●	●
	斩	WOLFTEAM				●	●
	斩Ⅱ 夜叉圆舞曲	WOLFTEAM	●	●		●	
	斩Ⅲ 成者在我	WOLFTEAM		●		●	
	梦幻如真	INTEC		●			



尖端编译

任天堂的阴谋

（连载之一）

现在在日本，年轻人最向往的职业就是游戏设计师了。各类电脑游戏学校就有十几所。许多名牌大学生也加入到软件业的行列，这在十几年前是不可想象的。硬件及软件，是支持今日电脑社会的两大支柱。然而，许多人也开始注意到，软件是左右硬件卖得好坏与否的重要因素。自松下电器买下美国的MCA、索尼买下哥伦比亚制片厂之后，更代表了整个产业社会进入了软件战争时代。

在软件方面，比松下或索尼拥有更雄厚资金和实力的就是任天堂公司了。它目前推销到世界各地的游戏机主机数量已高达5000万台以上！

事实上，现在日本除了游戏业界之外，就连证券、银行、流通、大众传播、教育等不同范围的一流企业家们也都想与任天堂有所接触。

自从任天堂主机FC在八三年发售以来，在短短的七年间，就创下了史无前例的单一商品三万亿日元的记录！任天堂公司股票时价总值则与新日铁及三菱重工等大型重工业公司并驾齐驱。几乎是一夜间崛起的任天堂超级游戏帝国，使许多想进入未来型企业的人出现了期待感。

就在这时，任天堂毅然舍弃了遍布每个家庭的任天堂八位机，推出了新机种——超级任天堂。

在广受大众注目焦点的成功的另一面，任天堂公司也有不能曝光的部分，那便是采取只以自己公司利益为优先的强者理论。巧妙的进行勒紧软件商，行销控制，与大众传媒的支配！它的目的就是希望能继续维持任天堂一家公司来支配三万亿日元市场的独霸态势。

到目前为止，任天堂公司还是本着以压制游戏市场为基本方针的“一强皆弱”的原则。其实这也是过去它在扑克牌专业厂商时代立下的基础经营战略。虽然目前任天堂公司利用这种方式，甚至连玩家都可以由自己公司加以操纵，并且获得极大成功。但这样一个以扑克牌为基础演化出来的经营理论，是否能在世界广泛推行，变成一种商业规则，得到大众的认同，还十分值得商榷。

因为就算是著名的日本丰田汽车公司，在其所推行的要占领50%汽车市场的“T－50作战”计划时，立即受到汽

车业和汽车杂志的强力攻击，也不可避免地让业界一同分享汽车市场大饼。

对于十分弱势的日本软件业而言，唯一走在世界最前端的就是电子游戏业了。开拓这一市场的任天堂当然功不可没。但是，就整个电脑业而言，只是个刚刚起步，只有十几年历史的年轻产业而已。因此象是软件开发者权益的保护、商业习惯以及产业基础等，目前都还没有一套成熟的办法。在这种情况下，如果真的让任天堂独步游戏业的话，一旦出现偏差，本来前程似锦的电脑生意就有濒于崩溃的危险。

任天堂由一个名不见经传的小纸牌厂商，在短短的十年间，一跃为日本前十大公司，的确是经济奇迹。它的管理模式、经营理念和企业文化受到世界各国的广泛重视和学习。“他山之石，可以攻玉”。读者在阅读许多有趣的故事，引人的内幕，翔实的资料之后，不仅可以对电子游戏业有更深入的了解，也是一个增长学识的好机会 。

深夜大运送

1990年11月20日深夜，100辆11吨重型卡车隆隆依次驶出日本京都某处仓库，行驶在黑漆漆的街道上。车灯打出一道道十字亮光，形成一片光海，蔚为壮观。进入高速公路后，车队逐渐向四处消散。东方已经微露晨熹。

卡车上的货物从外表是看不出来的，人们只知道货主是——少数几家将总部设在京都的世界性大企业——任天堂。

京都是日本著名的千年文化古都。二战期间，为了保护文化遗产，美军司令麦克阿瑟命令美国飞机不得轰炸京都，使这座城市得以免遭战火，完整地保存下来．至今仍旧保留着比较保守淡泊的生活方式。

京都称得上世界级企业的有四家：除了任天堂以外，还有制造电子产品和电脑周边设备的京SELA，最大的陶磁电容器厂商——村田制作，以及中国消费者耳熟能详的女性内衣名厂商——华歌尔。四家公司中，任天堂当然是老大。

这次深夜大运送，不管是仓库的名字、地点或是卡车的行车路线，即使在任天堂内部，也只是极少数头头知道。这样极端的保密措施，是和任天堂一贯的封闭、神秘的形象相一致的。与此同时，负责任天堂商品在玩具流通业务所组织的“初心会”成员所属的仓库，也在紧张地准备进出货工作。它们将在最短的时间内将货物运送到分散在其所属区域的各零售商店。

这种严格保密的深夜大运送，在外人看来多少有一点小题大作。这毕竟不是运送名画或现金。任天堂的商品也不过是玩具而已。但这个玩具无论对任天堂本身或对玩具店而言，都比名画或现金来得更加珍贵。

这次高度机密的运送作战所出售的货品，正是当时即将推出的全新家用电子游戏主机——“超级任天堂”。在每一辆卡车上，都满载着3000套主机及同时发售的“超级马里奥兄弟”、“F－ZERO”两款超级任天堂专用游戏卡带。一夜间，任天堂将30万套超级任天堂主机及卡带同时运送到全日本各地，准备第二天的发卖大决战。

●“初心会”是由任天堂组织的一级玩具批发商的集合体。是以从前任天堂公司生产花牌、扑克牌时的“钻石会”为班底改组而成。目前共有72家批发商加入。“初心会”兼有行业团体、后援会、一级批发等性质，与任天堂风险共担，利益同享，可以说是任天堂的嫡系部队。

又是大满贯

二十一日——日本天皇举行大尝祭的第二天。当一般日本人将目光集中在天皇皇宫所在地——东京二重桥时，对日本的1700万任天堂迷而言，各游戏专卖店成了他们的圣地。

这一天也是期待已久的超级任天堂的发卖日。为了这一天，他们引颈期待了整整两年。

但是，对大多数游戏迷而言，11月21日却成了一个灰色的日子。他们的期望落空了。

根据任天堂公布的消息，当天的发售量是三十万台。但是玩家们的预约总数却高达一百五十万台。也就是说每五个人中就会有四个人买不到超级任天堂。批发店在发售日一个月之前就开始预约，而且还要举行抽签。一般玩具店则以“因为不知道有几台？”为理由拒绝接受预订，而采取“过一阵子再来问问吧？”的暧昧态度。大阪的阪急百货店说：“在十一月二十一日当天本店的发售量只有一千台。虽然接受明信片抽签的时间只限于十一月一日至十日，但是寄来抽签的明信片竟高达一万五千张之多。”有些小的零售店因为害怕大批顾客涌入，要一个个地拒绝实在过于尴尬，干脆提早贴出公告，关门大吉。

这种抢购的盛况，在许多游戏迷的记忆里，只有《勇者斗恶龙》可与之相比。《勇者Ⅳ》发售时，曾出现小学、初中、高中的学生从头一天晚上，就开始在店门口彻夜大排长龙的情形。

这种排队抢购商品的景观在消费品过剩的日本是相当罕见的，大概只有任天堂能够做得到。这些不仅引起电视新闻和报纸的注意，同时也使得许多比较具传统观念的大人产生了不满。

奇怪的是家长对于小孩故意不去上学，请假去大排

长龙的问题，并不去责怪游戏的发售者——软件制造商，反而把一切责任都推到任天堂的头上。因此，一般民众对任天堂并没有什么好印象，除了对它的经济奇迹感到钦佩。

掏空压岁钱

由深夜运送作战开始的流通控制，到后来演变成完全按照任天堂的设计发展的结果，对于拥有任天堂八位机及 GAME BOY 两种受欢迎商品的任天堂公司而言，可以说籍着自己公司的第三种超热门产品的出现，使自己游戏业老大的形象再度得到凸显，不可动摇。

在日本，超级任天堂主机的价格加上消费税的话，价格高达二万五千日元。而且只有主机的话，是绝对无法享受到游戏的乐趣的。必须再加上一款也高达七、八千日元的游戏卡，因此在最初购买主机时就算只买一款游戏，也必须花掉三万二千元到三千元的可怕数字。

根据日本第一劝业银行在每一年度都会进行的“压岁钱调查报告”中指出，在 90 年，以小学的高年级“四年级到六年级男女学生共 500 名为样本”的调查报告指出，学生压岁钱的平均金额是二万四千三百二十六元。而超级任天堂的主要购买者，就是这个年龄层。因此我们可以很轻易的了解到，就算用一年中最大的收入——压岁钱，也没有足够的钱买一台超任。而且除了主机及游戏之外，其他必要的游戏设备还有 AC 变压器及连接到电视上的端子线等开销。这样高额的价格，连一位成年人也无法轻松的购买，更何况对于目标是小孩子的玩具而言，更是一个史无前例的高价。

当然，有些玩具比超任还要贵，比如巨大的填充娃娃和大型电动玩具等。但每天能卖多少呢？象如此高价的商品，在进货的同时就能够立刻售完，事实上除了超任外，是没有商品可以做到的。东京练马区的一家玩具店，虽然只进了 6 台超任，但顷刻之间就销出去，赚了二十万日元。这是其它商品无法提供的利润。任天堂公司在十一月及十二月两个月之中，总共推出了六十六万台超级任天堂主机。对于六十六万台这个数字，有许多不同的看法，其中之一是所谓“需求极限”的说法。这种看法认为，随着超级任天堂的发售，需求会不断减少，而购买的玩家数量大约只有六十多万人。可是也有人认为，市场的潜力还相当大。但是任天堂却故意采取生产较少数量，而使市场感到缺货的压力，以保持玩家持续的新鲜感。受市场抢购的鼓舞，任天堂社长山内溥先生信心十足地说：“我们由九一年四月开始，就可由现在每月生产三十万台提升到五十万台，所以在发售的第一年相信可以卖出六百万台之多。”(在《东洋经济周刊》上的声明)

但是，任天堂的发言人，总务部长今西弘史却说：“到九一年底为止，我们只预定要推出三百万台而已。”一般人认为第一年度生产三百万台才是任天堂的正式声明。

那么第一年度到底生产了六十万台、三百万台，还是六百万台呢？对于所有的人都是一个谜。

根据任天堂正式公布的数字，至九一年底，超级任天堂在日本的销售量是 381 万台。在美国四个月的销售量共 210 万台。两项总计 591 万台。仅零售商的利润即高达 20 亿美元。简直不可想象！

（未完待续）

●任天堂社长山内溥，任天堂公司的创业者山内房次郎的曾孙，第三代社长。是一位拥有四十多年社长资历的资深社长（1949 年任社长）。同时也是该公司的最大股东。他深居简出，不喜交往。在公共场合从来不苟言笑是十分出名的。近十几年来，随着任天堂游戏帝国魔术般的崛起和它内部严格的保密措施，山内溥及任天堂公司在人们心中一直有一点神秘感。

●任天堂总务部长今西弘史是该公司的中坚。也是任天堂能够抛头露面的极少几位人物之一。在没有公关部的任天堂公司中，总务部长也身兼公关的任务。因此也可以把他看成任天堂公司的发言人。他眼光锐利，低音的京都腔极具迫力。



◀任天堂总务部长今西弘史



▶任天堂社长山内溥

日本著名漫·动、插画家〈B〉

新宿车站的留言板上写着“XYZ”

——北条司谈《猫眼》与《城市猎人》

组稿/AKIRA

北条司

(TSUKASA　HOJO)

1959 年　3 月 5 日，福冈县小仓市(现九州市)生。

1977 年　毕业于私立九州工业高中，同年考入九州产业大学，艺术学部，设计学科。

1979 年　集英社周刊少年 JUMP，第 18 回手塚奖征试，《宇宙天使》入选。

1980 年　《我是男子汉》发表

1981 年　同上大学毕业，《CAT'S　EYE》周刊少年 JUMP 连载开始。

1983 年　《CAT'S　EYE》在日本电视系列片动画化。

1985 年　《CITY　HUNTER》周刊少年 JUMP 连载开始。

1987 年　电视系列动画《CITY　HUNTER》于读者电视中开始放映。

连手塚奖都没听说过的漫画大外行学生

小时候，从来没有想过要成为一个漫画家，(那只是我偷懒的一个借口而已)就象父母很噜嗦在地耳边催着：“去念书，”而你就回答：“我要作漫画家，所以不必念了！”一样（笑）。虽然还算喜欢漫画，但却不太看，我只看电视。

到了中学时，不管电视或动画都完全不看，成天都在那儿啃小说。还有的，就是去看电影。

开始画漫画的最大理由是，中学三年级时，班里有个同学图画的很好，而且都以漫画的形式来表现，受了那家伙的影响，就这样开始画漫画了，但在中途觉得“很麻烦”所以又放弃。

着手创作正规漫画，是在读高中的时候，以与几个朋友共同制作的方式进行，这就是我的处女作了。但是，这段也是没有结局就结束了。从那时我便开始看漫画与动画了，但看漫画并也并非杂志中的连载，而是由自己喜欢的滑稽漫画单行本开始，像《少年 JUMP》那样的少年志，根本没买过，所以压根就不知道有可以自己寄去征试的“手塚奖”(笑)。

进入大学后，因为朋友的介绍，进入了美术系学长负责的同人志＊中画插图及漫画，虽然下笔干了，但仍然是没有结局。

从头至尾完整的第一部作品，是送去参加手塚奖的《宇宙天使》。那是在大学放暑假时，每天晚上打工后回到家里，在空闲时由毫无主题的情况下，一个晚上一页画出来的。当画完二十七页时，朋友建议：“送到手塚奖去试试吧。”当时，我也兴致勃勃地回答：“如果入选了，就用奖金来请客！”于是匆匆画完了三十一页，一鼓作气地送去应试(笑)。就这样，得到“准入选”所以才会开始画后来的硬派校园漫画《我是男子汉》。

那年夏天，画过一部小说改编的刑警故事，但被退稿，隔年在《少年 JUMP》中开始连载了《猫眼》(CAT'S　EYE)。

连载《猫眼》时都是些辛酸的回忆

《猫眼》中的三位美女神偷，是与朋友们研讨之后所诞生的。大学毕业后，正为主题烦恼时，正好有数位同窗好友来访，他们提到“如果母亲是小偷，而父亲是警察那会怎样?”听起来似挺有意思所以决定将夫妻换成情侣来定度。以三姐妹为主角，因为喜欢画女孩子所以确定了“姐姐型”、“美







人型”及“可爱型”的三种形态该不错吧！那就以穿伸缩自如的紧身服为装扮，比较容易行动吧！那为什么又要穿高跟鞋呢？真是伤脑筋的问题(笑)。

短篇《猫眼》在《少年 JUMP》刊登不久，编辑部的人来电话说：“《猫眼》已决定连载，两天后请来东京吧？(笑)如此就正式来到了东京。

接着，《猫眼》开始了连载，因为差不多没有画过正规的漫画，所以相当辛苦(笑)。《少年 JUMP》也相当大胆，让我这样的大外行连载(笑)。我记得，第一次作双色稿＊时，连续好几天，整天都只睡一个小时左右，而且也都只是趴在桌上而已。终于完成原稿时，我躺在床上，看着眼前的瓦斯开关，心想，如果打开它的话，不就很轻松了吗(笑)。那时也不只是心里这样想，真的是很辛苦”。不过，当时若错失了这连载的机会，我的人生难道不就要脱离了这一行吗？真的很恐怖呢，自己是一个除了画画之外，什么也不知道的人……

《猫眼》一共连载三年，这当中除了要考虑偷盗的技巧，如何隐瞒真面目的题材之外，还必需在一开始考虑设定下各式各样的伏笔等等，感觉上真的是部有着众多“手铐脚镣”的作品。

对我而言《猫眼》所留下的，只是些痛苦的回忆，真的(笑)。但是，也就是因为这部高难度设定的作品，才有以后单纯设定的《城市猎人》(CITY HUNTER)。

在《城市猎人》中，我邂逅了獠＊这位男性！

与当时担任编辑的人员商谈后，认为《猫眼》中的“老鼠”这个角色相当有趣。如果将它设定为持手枪的侦探，会如何呢？于是就这样开始了。

从一开始，就将獠设定为现实世界中不可能存在的色狼(笑)，因为我相当讨厌以第一人称形式禁欲主义者为主角的冷酷小说(笑)。所以，若反其道来个侦探故事，不是很有意思吗？

獠是我理想的人类形象，平时总吊儿郎当的样子。一到紧急关头，却会来个一百八十度大转弯，这样性格与生活方式很帅吧！虽然心里知道，这是不可能的。

《城市猎人》的世界，是一个只有美女的世界，委托人都是美女会比较有趣。这样，獠也会勤快一些。虽然獠嘴上说：“除美女之外，不接受！”但反正只要是女的，不管是怎样的结局他都会照单全收。这就



是为什么獠那么色又那么风流，结果仍是大受女孩子欢迎的最大理由吧。不过，这样的话题，画得也有不少了，所以时常也考虑别的方式了。



即使的挨了香的大槌后，表现出适度的愤怒，也只是漫画的剧情罢了！不过，也有读者来信问到：“香到底把大槌藏在哪里呢？”(笑)

事实上，在连载《城市猎人》时，并不存在特别刻意的设定，尽管让各个角色随意地发挥……如果不是那样的话，画《猫眼》十周就厌烦的我，不可能将《城市猎人》连载六年。但是，偶尔也有意料不到的情节出现，所以处理起来也会很棘手(笑)。

所以与其说是抓住了角色，倒不如说是我邂逅了獠这名男子。

很想作动画，这是现在最大的梦想。

故事内容的取材，必须有所根据。比如，曾描绘过用汽车空气袋捕捉犯人的情节，实际上，是因为我正好换了那种车。所以，不管是否立即会有用，我都会尽量的多看多听。如此，日积月累下来的东西，从中可以整理出许多非常理想的，而且也不会缺乏题材了。

《城市猎人》连载的过程中，每年都要发作一次“差不多可以终结了吧！”的病(笑)。如此当描绘到比较严肃的话题时，就会想到“该结束了。”比如描写到獠过去身世的那段，还有海坊主＊与獠决斗时也曾想过“是最终回了吧！”(笑)但读者的反应过于热烈，编辑与工作人员说：“还会继续吧！”于是，在各种方面来的集中攻击之下，“病”就不知不觉的痊愈了！(笑)

开展的故事中，很在意的是不要杀人。这可能是在说漂亮话，但在杀人后说：“这是正义”。这样的情况，实在不想去画。然而仍何事也都如此，像“爱就是这样，男女之间就是这样”等。严肃斥责的调调也不愿去描写，但就象“这样的事，你自己好好想想吧！”那样的感觉。

《猫眼》与《城市猎人》动画化后，我的感想很大，我也很喜欢动画，大学里也有自制动画片与电影。时常，我



也偷偷地想着，有一天也做一下动画。“虽然是个美好的结局，但却有着难以释怀的哀愁”这样有种不可思议风味的最后作品是最理想的，但用嘴巴说似乎很简单。

如果真能去干的话，我一定要实现去做。如果全部都一个人去做，而我又不懂专门的技术，只好在可能的范围去干，比如画原画之类的。

漫画家的我是梦、是现实、还是幻想……

漫画的工作，对我而言无太大乐趣。最大的乐趣，是在画完原稿后想：“画得比以往更好了！”但在进行下次工作着手时，又会感到，仍是很糟，多加油吧！(笑)

时常想“如果多花些时间，构图会更好吧?”但自己的感性却无法带动描画的技术，所以总是认为画得很差。有时为了求得更好的画面效果，很想弄更大的风格，收纳所必要的内容，总会有过多的风格，这是在周刊连载，所不能满足的地方。

总是对自己说“画漫画是件苦差事”，但它更有自己有趣的一面，凭着那些方面，我以自己认为有趣的方式来长期作画，能那样做，是件幸运的事。但有时也会感到漫画家在创造的并不现实的事情，突然间猛然发现“我的名字出现在杂志上，而有很多人都在欣赏它，所以不可以掉以轻心。”

《城市猎人》连载结束后，作为纪念，希望能送一块留言板给新宿车站，上面写着“XYZ”。

注解：

同人志：私人或合伙办的杂志，一般不属于正式出版物。

双色稿：日本杂志有单色、双色及彩色稿。双色稿一般在单色稿的基础上再增加一层单色淡彩。

獠：即“冴羽獠”，国内出版物译成“寒羽良”，港台等地译为“孟波”。

海坊主：国内出版物译为“海怪”。

WORKS OF TSUKASA HOJO

宇宙天使　79 年第 18 回手场奖准入选作品
我是男子汉　周刊少年 JUMP　80 年　8 月增刊
三级刑事(原作・渡海风彦)　周刊少年 JUMP80 年　1 月增刊
猫眼　周刊少年 JUMP81 年　29 号
CAT'S EYE　周刊少年 JUMP81 年　40 号～84 年　44 号
宇宙天使　周刊少年 JUMP　82 年　16 号
城市猎人 XYZ　周刊少年 JUMP83 年　18 号
城市猎人 Double　FRESH JUMP84 年　2 月号
CAT'S EYE　周刊少年 JUMP85 年 6 号
白猫少女　周刊少年 JUMP86 年 6 号
CITY HUNTER　周刊少年 JUMP85 年 13 号～91 号　50 号
SPLASH!　周刊少年 JUMP87 年　4 月增刊　SUPER JUMP
SPLASH! Ⅱ　周刊少年 JUMP87 年　6 月增刊　SUPER JUMP
天使的赠礼　周刊少年 JUMP　88 年　34 号
SPLASH! Ⅲ　SUPER JUMP　88 年　11 月号
SPLASH! Ⅳ　SUPER JUMP　89 年　4 月号
TAXI DRIVER(出租车司机)　周刊少年 JUMP　90 年　6 号



电子游戏软件

96·2 期

友情赠送：大型彩色夹页《龙珠 Z 之悟吉塔》



月刊
每月 14 日出版

主办单位 中国科协工程学会联合会
编辑出版《电子游戏软件》杂志社
社　　长 文 若
主　　编 叶宗林
美　　编 苏 人
封面设计 王 跃

地址 北京 1654 信箱
邮编 100009
电话 (010)4041576
印刷 北京新华印刷厂
彩印 北京新华彩印厂
订阅 全国各地邮局
刊号 CN11-3505/TP
ISSN-1006-5032
邮发代号 82-648
广告许可证 京西工商广字 0055 号

定价：5.40 元

论尽江湖

街机仔

世嘉世家

热作丛林

天堂任鸟飞

一场游戏一场梦

蓦然回首

游戏研究所

目　录

A'CAN

新游戏夜话

新手培训车间

闯关族的家

秘技天地

三栖人

电玩大排档

上期要目

- 《电子游戏知识有奖竞赛》检录处第1号公告
- 圣剑传说3
- 侍魂第三作—斩红郎无双剑
- 蜡笔小新
- 邪恶之子
- 极速天龙
- 炎龙骑士团Ⅱ
- '95格斗天书(下)
- 自制电脑六键手柄
- 日本著名漫画家——北条司
- 人间五十年——日本战国游戏纵横谈
- 《侍魂》变成 RPG?!
- 任天堂的阴谋

下期要目

- 台球传奇(MD)
- 星舰迷航记(MD)
- WWF 疯狂摔角(MD)
- 罗德岛战记(SFC)
- 勇者斗恶龙 VI(SFC)
- 火与剑(PC)
- 格斗悍将(PC)
- INTERNET 与游戏
- 剑与魔杖(3DO)
- 豪血寺一族2
- 饿狼传说 REAL BOUT
- '95 SFC 龙虎榜
- SFC 的过去、现在与?
- 任64究极手柄研究
- 对战游戏十大共通条件

游戏新闻眼 游戏新闻眼

第一部由中国人设计制造的游戏机上市!

A'CAN F－16游戏机已于去十二月间在上海率先上市,正在逐步向全国扩散。CAN在英文里有“罐头”的意思。台湾正在征集A'CAN的中文名字,不久也许会有正式的中文名称出现。这是第一部由中国人自行设计制造并享有全部技术专利的16位游戏机,或者也可以说是中国第一部游戏机。它打破了日本和欧美对电子游戏市场的垄断,其意义自不待说。第一批随主机推出四款软件:《邪恶之子》(RPG)、《三国志·武将争霸》(ACT)、《音速飞龙》(ACT)、《福尔摩沙大对决》(PZG)。其中《邪恶之子》具有相当的水准,且全部为中文,RPG玩家和初学者都可尝试一下。据中颖电子发言人说,预计到96年底将推出37款软件,数量相当可观。台湾著名的厂商智冠、第三波、大宇、全崴、熊猫、汉堂等都加入了支援行列。以台湾在电脑游戏上的经验和已达到的水准,相信软件质量会在短时期内有大的提升。

国内电玩书刊呈现混战迹象!

最近有一个有趣的现象,就是港台电子游戏杂志越来越少,而大陆游戏书刊却越来越多。台湾《星际》杂志已经收山,只剩下尖端出版社一家独大。香港十家杂志在日本出版商和香港警方的通力扫荡下全军覆没,目前只有95年新创刊的三种取得日本版权的杂志《GAME PLAYERS》、《GAME通信》和《GAME EXPRESS》。而大陆市场突然同时冒出一批刊物,象《GAME玩家》、《电玩一族》、《电脑游戏淘金》等,它们均没有刊号,以书代刊,寿命不知有多久。最奇怪的是四川出版的一本《游戏世界》,质量低劣不说,居然还大张旗鼓地征集广告。众所周知,图书是不能刊登广告的,四川不是中国吗?

世嘉卡带市场以美版游戏为主!

半年来,国内市场上新上市的世嘉MD卡带以美版游戏为主。由于日本厂商已经基本上不为世嘉MD主机开发软件,所以新款的日版MD游戏几乎没有。代之进入国内市场的是以美版厂商制作的软件为主的欧美风格游戏。美版游戏与我们熟悉的日版游戏在许多方面都不相同,最为突出的是美版游戏的图形处理及音乐、音效处理较为出色,如《红色地带》、《恐龙快打》等。

《秘技宝典》——中国第一部大型电子游戏工具书

608页的《秘技宝典》上、下册平装本已出版(精装本因印刷及价格问题决定不出版)。该书装帧精美,内容丰富充实,为我国第一部电子游戏大型实用工具书,有很高的收藏及查阅价值。虽价格不菲,但仍受到玩家的喜爱。

电子游戏再次成为媒体热点!

中宣部及新闻出版署宣布,今冬打非扫黄的重点是电子出版物。一是非法复制,二是有黄色不健康内容。首当其冲的是电子游戏和VCD。不过这一次的电子游戏主要是指计算机光盘游戏,相对而言,以前被讨伐的很厉害的电视游戏由于较少涉及色情问题,似乎冲击不大。

黄毒问题经历了色情书刊,色情扑克,色情录像带,发展到今天的电子出版物,确实带来相当严重的社会问题,对大众,尤其是青少年的身心健康很不利。对于黄色非法电子出版物,我们的态度很明确:一是坚决反对,二是不介绍。我们也希望广大青少年自尊、自强、自爱,坚决抵制黄毒的消极影响。把电子游戏作为一种有益身心健康的休闲活动,这才是电子游戏的真正社会功能和出路所在。

北京街机市场加快步调!

国内街机市场以上海最为火爆,到了“有豪华商厦必有游戏厅”的地步,多家大型游戏厅使得外地玩友羡慕万分。北京虽也有几家大型高档游戏厅,但仍免不了换版慢的毛病。不过近来也出现了数款最新最热的劲作,颇令人欣慰。

对战游戏统治街机市场已经很久了。最近SNK公司新推出的红透半边天的《侍魂》系列作品的第三代《斩红郎无双剑》已可在北京小西天一家中等规模的游戏厅见到。而TECHNOS的最新力作对战版《双截龙》也在北京出现。该作出招操作简洁明快,超必杀技的使用也很方便。早已在外地出现的《世界英雄PERFECT》千呼万唤始出来。该作比前作“JET”改动不大,老玩家很容易上手。

另外,北京还出现了街机A·RPG类的游戏《光明战史》,比以前曾经出现过的《黄金鹰之剑》更吸引人,制作

水平更高，没有在街机上体验过RPG感觉的玩友可以去试一试。

本刊"人间五十年"栏目将开办问答信箱！

本刊自今年第一期起开办的专门介绍日本战国游戏的栏目"人间五十年"将开办问答信箱，凡对日本战国游戏有任何疑难杂症，对日本战国人物的生平事迹有兴趣的玩者，均可来信询问。凡来信请注明"人间五十年"栏目收。

超级任天堂热作推荐！

超任近半年来巨作连篇，制作水准已至顶峰。这里推荐一些节目供大家假期享受。《超级大金刚2》(ACT SF32020)、《皇家骑士团2》(SLG SF24082)、《浪漫传说3》(RPG SF32021)。《勇者斗恶龙Ⅵ》(RPG SF32025)、《WWF摔角》(SPG SF24076)、《RENDERING RANGER》(STG SF16250)、《圣龙传说》(S·RPG SF24080)、《龙珠Z超悟空传——觉醒篇》(AVG SF16232)。

责任编辑：邱兆龙

新上市节目介绍及推荐表

节目名称	机种	类型	介绍
漫画地带	MD	ACT	英文名称：COMIX ZONE，由SEGA公司精心设计制作的动作游戏，必杀技及连续技可以轻易使出，击打敌人时的音效及人语令人快感十足，画面及人物动作极为细腻，容量为16M。
鸟人战队	MD	ACT	英文名称：MIGHTY MORPHIN－POWER RANGERS－THE MOVIE，由BANDAI制作，共有六名保卫地球的战士，能力及必杀技各不相同，是动作格斗加机器人对战的游戏，容量为16M。
环保坚兵	MD	ACT	英文名称：THE OOZE，由SEGA公司制作，游戏的方式与众不同，主角是一滩绿乎乎的液体，为了保护环境而战，途中会有种种障碍需要你去克服，容量为8M。
恐龙快打	MD	ACT	英文名称：PRIMAL RAGE，由TIME WARNER公司制作，SFC、IBM－PC上也同名作品，共有七头恐龙争霸，战斗方式为一对一，击败对手的方式有两种：心脏死亡和脑死亡，画面效果一流，容量为24M。
越空狂龙	MD	ACT	英文名称：DEMOLITION MAN，由ACCLAIM公司根据史泰隆主演的同名电影改编制作，游戏有多种视角进行，枪战场面极为火爆刺激，由于没有弹量限制，你可以射个痛快，容量为16M。
铁头	MD	ACT	英文名称：TIN HEAD，由SPECTRUM HOLOBYTE公司制作，描写宇宙英雄战士铁头拯救被囚禁的小星星的故事，游戏轻松自在，玩者在蹦蹦跳跳中就完成了使命，容量为8M。
骷髅行动组	MD	ACT	英文名称：SKELETON KREW，由CORE公司制作，45℃角斜视的3DSTG，共有三名战士，在迷宫式的场景中用武器射击敌人及敌基地内的设施，只要适应了其操作方式，难度并不高，容量为16M。
特警判官	MD	STG	英文名称：JUDGE DREDD，由ACCLAIM公司根据史泰隆主演的同名电影改编制作，这部耗资巨大的火爆影片令史泰隆及观众均收益颇丰（史泰隆创下了2000万美元的片酬纪录），游戏充分体现原作的风格，一把神奇的枪，一个传奇式的人物，容量为16M。
幻影2040	MD	STG	英文名称：PHANTON 2040，由VIACOM公司制作，主角在一座充满恐怖的机械城堡内行动，完成各项任务，可以射击、跳跃、攀爬，急时补充弹药和体力才能使游戏顺利进行，容量为16M。
冒险之书	FC	RPG	日文名称：SD**ガンダム**外传——**ナイトガンダム**物语，由BANDAI公司制作，讲述骑士高达的冒险故事，卡带附有说明书及包装盒，价格为250元。
英雄战记	FC	RPG	日文名称：**ガチャポン**战士3——英雄战记。
天下泰平记	FC	SLG	日文名称：半熟英雄，由SQUARE公司制作，十分搞笑的一部作品，游戏是在一个任何事物都只有半熟的世界进行的，本刊创刊号封面即为此游戏招贴。
龙珠战士Ⅰ 龙珠战士Ⅱ	FC	RPG	英文名称：FINAL FANTASY Ⅰ、Ⅱ，实际上就是本刊曾介绍过的《太空战士Ⅰ、Ⅱ》，由SQUARE公司制作，虽被盗版商改了中文名称，内容是完全相同的，玩友切计于心。



机种 NEO·GEO	厂商 SNK	类型 ACT	媒体 CD－ROM	发售日 95,12,22

斩杀！武士的剑、武士的血、武士的梦想！

特殊操作（注：以下表格中必杀技出法均以人物在左边为准；A 为轻斩、B 为中斩、C 为重斩、D 为踢。）

操作	说明	操作	说明
AB	闪招（远距离）、兜后（近距离）	←＋D	上段踢
ABC	蓄怒槽值	↘＋D	扫膛腿
→＋C	破坏防御（押住对手）	↙＋D	牵制攻击
←＋C	破坏防御（推开对手）	→↙↓↘←	当身（持武器）、空手入白刃（不持武器）
→＋BC	不意打（先轻跳后攻击，可破坏下段防御）	→→	前冲
→＋D	下段狙击（不可站防）	←←	急退

来自风中的刚毅修炼者 **霸王 丸**

在为修炼剑技而展开的旅途中，遇到了从被“鬼”袭击的村庄幸存下来的孩子，并与他约定要击退鬼怪。那个小孩在为阻止鬼怪的杀戳行动中已经成长起来……。本作故事中被闲丸夺去主人公座位的霸王丸，那一击必杀的强斩还健在吗？

修罗	技名	出法
修罗	（武）斩钢闪	→↘↓↙←＋C
	（武）奥义 旋风裂斩	↓↘→＋斩
	（武）奥义 弧月斩	→↙↓↘＋斩
	（武）奥义 疾风弧月斩	前冲时→↙↓↘＋斩
	（武）奥义 烈震斩	←↓↙＋斩
	（武）奥义 飞翔旋风裂斩	在空中↓↘→＋斩
	（武）奥义 飞翔烈震斩	在空中↓↙←＋C
	（武）秘奥义 天霸封神斩	→↓↘→↓↘＋AB

罗刹	技名	出法
罗刹	（武）牙突	大斩击中后 C
	（武）飞燕	蹲下大斩击中后 C
	（武）奥义 旋风裂斩·刹	↓↘→＋斩
	（武）奥义 弧月斩	→↙↓↘＋斩
	（武）奥义 疾风弧月斩	前冲中→↙↓↘＋斩
	刚破	→↓↘＋D
	（武）旋风波	↓↘→＋D
	（武）夙刃	↓↙←→＋C
	（武）秘奥义 天霸断空烈斩	→←↙↓↘→＋CD

神魔界坠落的邪胎 **天草四郎 时贞**

认为只有自己的肉体最神圣，而以“解放灵魂”的名杀死卑下的人类。当他看到“鬼”那无限的力量时，为得到那力量而决定要将那鬼物杀死。他是第一作的最终首脑，而现在终于可以做为一名普通角色使用了。

修罗	技名	出法
修罗	（武）逢魔刻（前）	←↙↓↘→＋D
	（武）逢魔刻（后）	→↘↓↙←＋D
	（武）死灵刃	↓↘→斩
	（武）汝、暗转入灭	（上升）→←↙↓↘→＋C （攻击）斩、（中止）踢
	（武）戒烈掌	→↘↓＋C
	（武）天照封凰拏	←→←→＋斩
	（武）瘴气断	←↙←＋A
	（武）凶冥十杀阵	←→↓↘＋BC

罗刹	技名	出法
罗刹	（武）逢魔刻（前）	←↙↓↘→＋D
	逢魔刻（后）	→↘↓↙←＋D
	冥府魔障弹	↓↘→＋斩
	汝、暗转入灭	（上升）→←↙↓↘→＋C （攻击）斩、（中止）踢
	戒烈掌	→↘↓＋C
	降魔招来破	←→←→＋斩
	瘴气断	←↙←＋A
	凶冥十杀阵	←→↓↘＋BC

追寻过去记忆的少年　绯雨　闲丸

丧失了记忆的少年，作为本作的主人公出场。唯一的印象是一道耀眼的孤光闪过，以及随之出现在眼前的一片血红色，而后便是那使用梦幻般技巧的“鬼”。因此他认定只有找到那个“鬼”，才能寻回过去的记忆。

	招式	指令
修罗	(武)绯刀流 五月雨斩	→↘↓↙←+斩
	(武)绯刀流 雾雨刃·豪雨	↓↘→+斩
	(武)绯刀流 冰雨返	←↙↓↘→+A
	(武)绯刀流 雨流狂落斩	←↓↙+斩
	(武)绯刀流 梅雨圆杀阵	→↙↓↘+斩
	(武)绯刀流禁手 暴雨狂风斩	→↘↓↙←→↘↓↙←+CD

	招式	指令
罗刹	(武)绯刀流 时雨	在空中↓+C
	(武)绯刀流 小雨	在空中↑+C
	(武)绯刀流 雾雨刃	↓↘→+斩
	(武)绯刀流 雨流狂落斩	←↓↙+斩
	(武)绯刀流 梅雨圆杀阵	→↙↓↘+斩
	(武)绯刀流禁手 雨滚裂杀阵	→←↙↓↘→+AB

情感丰富的冰之精灵　莉姆露露

娜可露露的妹妹，做为巫女来讲能力尚未成熟，然而亦感受到扰乱自然的天草的气息，并为打倒天草而踏上旅途。与姐姐不同，莉姆露露并不带动物，而是借助冰之精灵的魔力与敌人战斗。她的人气度会超过姐姐吗？

	招式	指令
修罗	冻气冰壁	↓↙←→+C
	冻结地表	←↙↓+A
	冻灵之花	↓↘→+斩
	冻气台阶	在空中→↘↓+A
	冻气裂掌	(接近敌方)→↘↓↙←+B
	冻气冰华	→↓↘+A
	冻气陨石	→↘↓↙←→↘↓↙←+CD

	招式	指令
罗刹	冰刃突刺	站立时→+AB、蹲下时↘+AB
	冻结地表	←↙↓+A
	冻灵之花	↓↘→+斩
	冻气台阶	在空中→↘↓+A
	冻气裂脚	(接近敌方)→↘↓↙←+D
	冰刃飞射	连打斩
	冻气巨石	→↘↓↙←→↘↓↙←+CD

为所爱的人身亡而憎恨　首斩　破沙罗

在“鬼”疯狂地杀人时，破沙罗与他最爱的恋人一起被害了。但是，恋人被杀的恨意及要杀掉鬼物的持念使他从死亡的深渊苏醒过来！以活尸形态活下来的破沙罗，使用带着锁链的巨大手里剑做武器，与众武士战斗。

	招式	指令
修罗	刺足	在空中↓+D
	(武)友引	(近敌方)←↙↓↘→+A
	(武)影缝	→↘↓↙←+斩
	影吸	↓↘→+D
	(武)空刺	跳至顶点时↓↘→+斩
	(武)地刺	↓↘→+斩
	(武)䲁魂	←↘↓↙+C
	(武)影舞·酬	←↙↓↘→←+AB

	招式	指令
罗刹	刺足	在空中↓+D
	(武)友引	接近敌方)←↙↓↘→+A
	(武)影出	→↙↓↘+斩
	影吸	↓↙←+D
	(武)空刺	跳至顶点时↓↘→+斩
	(武)地刺	↓↘→+斩
	影骗	→←→+A～D
	(武)影舞·梦弹	←↙↓↘→←+CB

凶剑　牙神　幻十郎

对待所有的问题，最简单的方法便是用刀来解决。他的目标不仅是讨伐鬼物，还要打败并斩杀宿敌——霸王丸。幻十郎的剑质与其他人正相反。

	招式	指令
修罗	(武)桐霸　光翼刃	→↓↘+斩
	(武)三连杀	↓↘→+斩(可打3次)
	(武)樱华斩	↓↙←+斩
	(武)雫刃	(接近敌方)←↓↙+C
	(武)红	→↘↓+斩
	(武)五光斩	→←↙↓↘→+AB

	招式	指令
罗刹	(武)桐霸　光翼刃	→↓↘+斩
	(武)百鬼杀	→←→+斩
	(武)里樱华·菖蒲	↓↙←+斩(放开才攻击)
	(武)三空杀	↓↘→+斩(可打3次)
	(武)紫暮	→↘↓+斩
	(武)里五光	→←↙↓↘→+CD

冷静的利刃　桔　右京

右京出身的神梦想一刀流道场遭受“鬼”的袭击，他的师父和门人都惨遭杀害。当见到残破的道场时，冷静沉着的他也压抑不住心中的怒火而展开讨伐鬼物的旅行。右京与狂死郎同样是选择修罗长于空中战，选择罗刹便擅长地面战的角色。

	招式	指令
修罗	(武)非剑　细雪	↓↙←+D
	(武)秘剑　细雪	↓↙←+斩
	(武)秘剑　燕返	在空中↙↓↘→+斩
	(武)秘剑　胧刀	↓↘→+斩
	(武)秘剑　天之凤	(蓄)→↘↓↙←+C、(开始)A
	(武)秘剑　霜风	(蓄)→↘↓↙←+B、(开始)B
	(武)燕六连	(蓄)→↘↓↙←→+BC

	招式	指令
罗刹	(武)云雀	←→+A
	(武)秘剑　细雪·闪	↓↙←+斩
	(武)秘剑　燕返	在空中↙↓↘→+斩
	(武)秘剑　梦霞	↘↓↙←→+C
	秘剑　阳炎	→↓↘+斩
	(武)梦想残光霞	→←→+CD

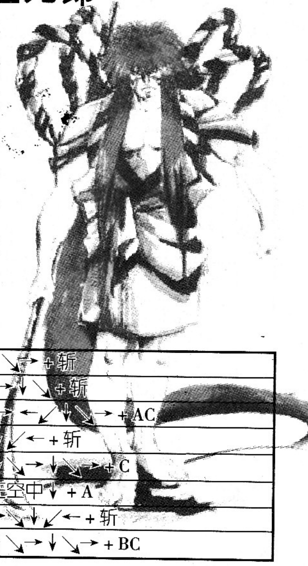
天下第一暴躁的僧侣　花讽院　骸罗

花讽院和狆的孙子，虽进行僧侣的修业，仍改不了狂暴的脾气。终于有一天与和狆大吵一架后离开了寺院，却正巧目击了“鬼”杀人的事件，因此萌生了打倒鬼物的念头。他的剑质是修罗为能量型，罗刹为技巧型。

	招式	指令
修罗	(武)垮落	在空中↓+C
	百贯落	在空中↓+D
	(武)喝！	↓↙←+A
	(武)硬碰	→↓↘+斩
	(武)乱舞打	↓↘→+AB
	地震丸	↓↓+AB
	抓～天花板	←↓↙+A
	抓～石头	←↓↙+B
	抓～尻	←↓↙+C
	(武)拳舞	↓↘→↓↘+AB

	招式	指令
罗刹	百贯落	在空中↓+D
	喝！	↓↙←+A
	(武)打杀	↓↘→+斩
	(武)地震丸	↓↓+AB
	(武)圆必杀～天	↓↙←→+AB
	(武)圆必杀～地	↓↙←→+CD
	(地)拳舞	↓↘→↓↘+AB

探求究极之美 千两 狂死郎



见到“鬼”杀人的姿态时，狂死郎一度为那舞蹈般的动作所陶醉，之后他磨炼了自己的舞蹈，认为已达到完美的境界，并为验证这一点而去与“鬼”作战。本作中狂死郎是选择修罗则擅长空中战，选择罗刹则擅长地面战的典型角色。

修罗	火炎曲舞	↓↘→＋斩
	(武)回转曲舞·天	→↓↘＋斩
	(武)虾蟇地狱	→←↙↓↘→＋AC
	大津波	↓↙←＋斩
	(武)狂死郎宴舞	↓↘→↓↘→＋C
	(武)血烟曲轮	在空中↓＋A
	(武)跳尾狮子	→↘↓↙←＋斩
	(武)荒事师狂死郎“鬼之舞”	↓↘→↓↘→＋BC

罗刹	火炎曲舞·宴	↓↘→＋斩
	(武)回转曲舞	→↓↘＋斩
	八岐大蛇	↓↙←↓↙←＋C
	(武)狂死郎宴舞	↓↘→↓↘→＋C
	(武)血烟曲轮	在空中↓＋A
	(武)跳尾狮子·乱心	→↘↓↙←＋斩
	(武)荒事师狂死郎“鬼之舞”	↓↘→↓↘→＋BC

正义的美国忍者 加尔福特



带领爱犬帕比作战的美国忍者，在旅行诸国时来到被“鬼”破坏的村子。并被那里残存的村人请求去击退恶鬼。以正义为原则而战的加尔福特当然不会拒绝。在本作中会发挥更强的威力吗？

修罗	电光镖	↓↘→＋斩
	影 COPY	→←↙↓↘→＋A 或 B
	反击斩杀	→↘↓↙←＋AC 或 BD
	反击空袭	受伤中 AC 或 BD
	损石摔	(接近敌方)→↓↘＋C
	忍犬冲刺	↓↙←＋A
	电光忍犬	↓↙←↓↙←＋A
	机枪忍犬	↓↙←＋B
	突袭忍犬	↓↙←＋C
	强击忍犬	↓↙←＋D
	(武)D.M.S.H (超级双重狙击)	→←↙↓↘→＋C 或 D

罗刹	电光斩	(站立时)→＋AB、(蹲下时)↘＋AB
	雷电镖	↓↘→＋斩
	影 COPY	→←↙↓↘→＋A 或 B
	反击斩杀	→↘↓↙←＋AC 或 BD
	反击空袭	受伤中 AC 或 BD
	S.H(重狙击)	(接近敌方)→↓↘＋D
	D.S.H(前冲重狙击)	(前冲中，接近敌方)→↓↘＋D
	(武)闪光斩	→↓↘＋C
	(武)L.S.T(残象闪光斩)	→↘↓↙←→＋C

对万物抱有爱心的少女 娜可露露

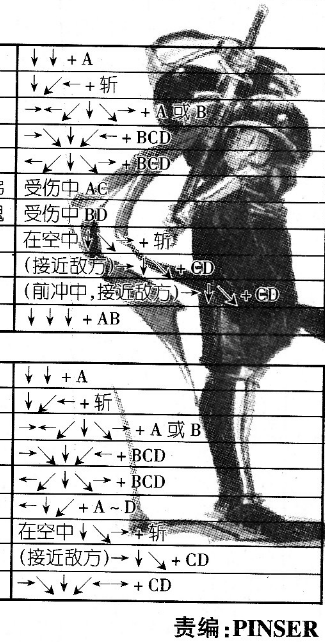


从那时的孩子已经成长为巫女的娜可露露，因感到空气中的混乱因素，为拯救在“鬼”那异样斗气下的精神，而带上宝刀齐齐乌西、守护鸟玛玛哈哈及守护狼席格尔展开冒险。本作中随所选剑质的不同，所带出场的守护动物也随之不同。

修罗	疾风连蹴	(接近敌方)→[illegible]＋D
	(武)滑行突刺	←↙↓＋斩
	(武)对空突刺	↓↘→＋斩
	流风之舞	←↓↙＋斩
	飞鹰吊挂	↓↙←＋D
	吊挂攻击	(横)A 或 B、(下)C
	乘鹰强击	(飞鹰吊挂时)↓↘→＋C
	解除吊挂	(前方)↘＋D、(真下)↓＋D、(后方)↙＋D
	台风强击	→↘↓↙←＋A
	猎鹰攻击	→↘↓↙←＋B
	猎鹰猛击	→↘↓↙←＋C
	流风乱舞	→↘↓↙[illegible]←＋AB

罗刹	疾风连蹴	(接近敌方)→↓[illegible]＋D
	(武)滑行突刺	←↙↓＋斩
	(武)对空突刺	↓↘→＋斩
	流风之舞	←↓↙＋斩
	乘狼	↓↙←＋D
	狼背降下	(前方)↗＋D、(真下)↑＋D、(后方)↖＋D
	乘狼攻击	(横)A 或 B、(上)C
	乘狼突进(一)	←↙↓＋C、(必杀技分离)分离方向＋C
	乘狼突进(二)	↓↘→＋C、(必杀技分离)分离方向＋C
	乘狼强袭	在空中→↓↘＋C(必杀技分离)分离方向＋C
	牙狼反击	在娜可露露倒下时 AC
	(武)疾风牙狼	←↙↓↘→↓↘＋BC

黑暗中出生的影子 服部 半藏



伊贺忍军中最强的忍者，接受了调查并消灭几年间疯狂杀人之“鬼”的任务而出战。但半藏对那个鬼却另有打算，没有人知道他的忍法……以及半藏和壬无月斩红郎之间的关系。

修罗	忍法 影	↓↓＋A
	忍法 爆炎龙·改	↓↙←＋斩
	忍法 影分身	→←↙↓↘→＋A 或 B
	忍法 空蝉天舞	→↘↓↙←＋BCD
	忍法 空蝉地斩	←↙↓↘→＋BCD
	忍法 附身之术＝佛	受伤中 AC
	忍法 附身之术＝鬼	受伤中 BD
	忍法 烈风手里剑	在空中↓↘→＋斩
	忍法 鸱落	(接近敌方)→↓↘＋CD
	忍法 鸱落——飒	(前冲中，接近敌方)→↓↘＋CD
	封手 微尘隐	↓↓↓＋AB

罗刹	忍法 影·静音	↓↓＋A
	忍法 爆炎龙·改	↓↙←＋斩
	忍法 影分身	→←↙↓↘→＋A 或 B
	忍法 空蝉天舞	→↘↓↙←＋BCD
	忍法 空蝉天斩	←↙↓↘→＋BCD
	忍法 猿舞	←↓↙＋A～D
	忍法 烈风手里剑	在空中↓↘→＋斩
	忍法 爆炎微尘隐	(接近敌方)→↓↘＋CD
	(武)封手 毒龙	→↘↓↙←→＋CD

责编：PINSER

RISKY WOODS 魔法森林

机种 MD　类型 ACT　容量 8M
厂商 ELECTRONIC ARTS

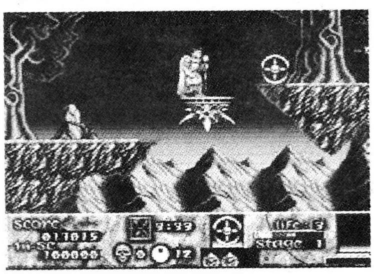
文/利坚

移植自电脑的拯救世界的动作游戏！

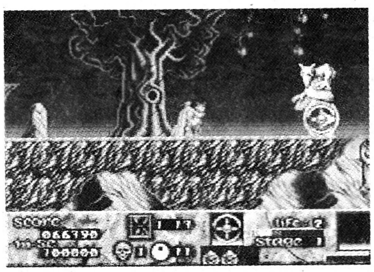
这款动作游戏92年由EA在MD上制作发行，是一款横版动作游戏。从游戏名字《魔法森林》(港译《邪神小子》)可以看出，这是一款类似《魔界村》的魔法师冒险的游戏。游戏采用时间制，主角要在规定时间内打倒敌人，救出被邪恶魔力所控制的森林。

凭着咒文曲调解开封印，救出僧侣！

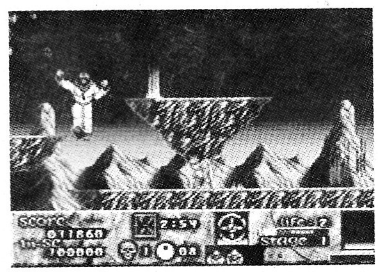
游戏的清版条件是在限定时间内将封印在石像内的僧侣解救出来。每一版内部有2～3个僧侣被封印，而解开封印就需要寻找圣轮将封印之像破坏。每得到两个圣轮便可以破坏一个封印之像。方法是在封印之像前按一下C键，组合好的圣轮就会自动飞进雕像内。再按一次C键，圣轮会显示出箭头奏出神曲。然后，只要用方向键按正确的顺序奏出神曲，封印便会解开。最后，用武器攻击封住僧侣的石像，就可以救出僧侣。游戏越靠后，假的石像会越多，攻击它时地上会冒火，要小心。



▲要注意不要遗漏取得圣轮的机会。



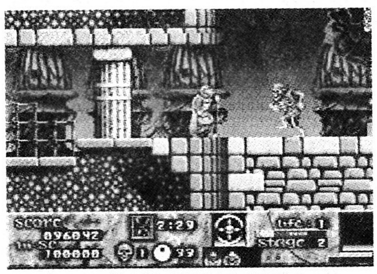
▲越往后神曲越长，一定要仔细看清楚。



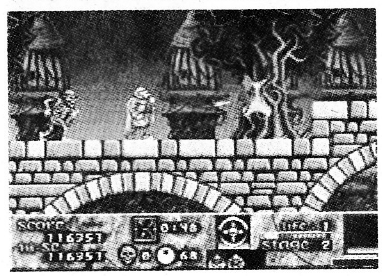
▲带领僧侣冲出禁锢是你在游戏中的义务。

虽是动作游戏，主角也会长级呢！

途中将敌人打倒后，他会留下护甲片，主角只要蹲下就可拾起。当护甲片，收集到一定数量时，主角要会装备上相应的护甲。护甲可以使主角的防御力增强，但若主角受到攻击，护甲片就会失落。护甲片分为三个阶段：无护甲、银护甲和金护甲。只要主角穿上了金护甲，效果可不同反响哟！



▲集齐33枚护甲片，即可穿上银护甲。



▲集齐67枚护甲片，即可穿上金护甲。

五种武器三阶段的攻击力提高！

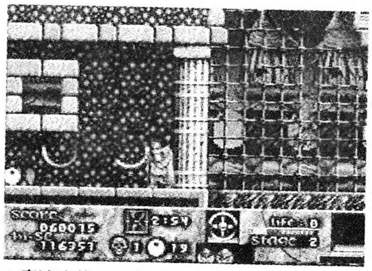
主角所使用的武器共有五种武器，攻击范围及威力各不相同，选择适当的武器是过关的关键。每当破坏一个封印之像后就会得到武器。如连续取得同一种武器，会有三个阶段的攻击力提升，而中途若是更换武器，就会回到最初状态。另外，武器即使攻击力提高，但外形却不会变，你必须牢牢记清。



▲魔法剑：主角最初装备的武器，直射武器，无距离限制，速度较快。



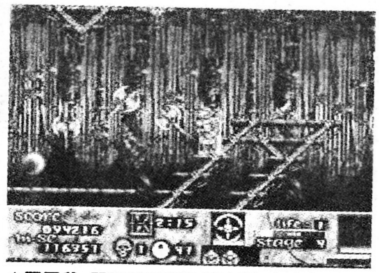
▲回旋镖：向前飞行一段距离后即向后飞，虽可攻击后面高处的敌人，但向前则射程太近。



▲魔法火焰：火焰球一边旋转一边向前飞行，攻击范围大，但射速较慢。



▲钉头锤：同火焰一样向前飞行，但射速是五种武器中最快的。



▲双刃斧：双刃斧呈抛物线飞行，攻击力强，攻击范围广，是游戏中最好用的武器。

除上之外，游戏中还有十余宝物哩！

游戏中途会有宝箱从天而降，每打破一只宝箱便会出现四种宝物。宝物各司其职，有加血的、有加时间的、有加魔法的等等。下面介绍几种最主要的宝物及用途。

沙漏：每得到一个沙漏，时间就多加一分钟。这对过关非常重要，因为如 TIME OUT 的话就会从头再来。

骷髅：每得到一个便可使用一次魔法，可在一段时间内打倒画面中的敌人。但不可得到太多，用法是长时间按住 A 键。

小人：这是续关宝物，极其宝贵。得到的方法是在小人未消失前，三次蹲下碰到他。

苹果：有时可加分，有时可加血。而加血时，主角会倒地昏睡半分钟。在时间紧张时，万不可轻易去取。

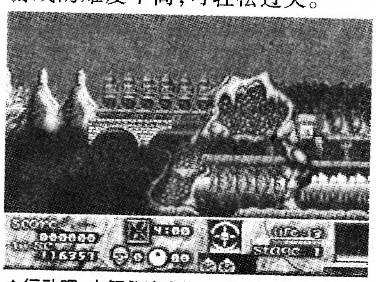
箭头：得分宝物。但若在相应的地方没有得到足够的护甲片，便会被传到以前的地方，也要小心取得。

布袋：分为两种，攻击的话都会掉出许多护甲片。

另外还有一些加分、加血和辅助攻击的宝物，这里就不一一介绍了。

消灭众多魔物拯救魔法森林！

游戏共分为四大关，每一大关中分为三部分，其中第三部分就是与首脑作战。这款游戏初上手时感觉稍有不适，一但熟悉了便可发现游戏的难度不高，可轻松过关。



▲行动吧，去解救这个世界吧！

第一大关　山谷之旅

游戏开始后，要先适应一下走和跳，在这关中敌人不多，尽量多收集一些护甲片，最好在打关底之前穿上银甲。首脑是一只长着飞翼的怪兽，从口中吐出火焰落到地上燃烧。只要在后退时，不断打它的头部，即可消灭它。



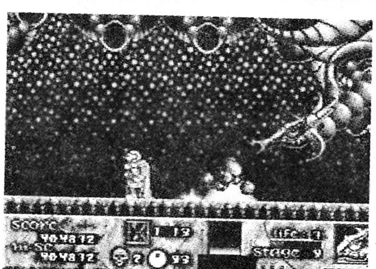
▲用它先练练手吧！

第二大关　洞穴

进入山中的洞穴，这关会有许多飞行的敌人，最好使用战斧攻击它们。这关中一定要穿上金甲，并尽量多得一些护甲片。首脑与上一关差不多，只是有一圈恶心的蛋在保护它。蛋一打破便有怪物滚过来攻击，如有金甲和战斧可轻松过关。



▲只要用骷髅即可一下将蛋全打掉。



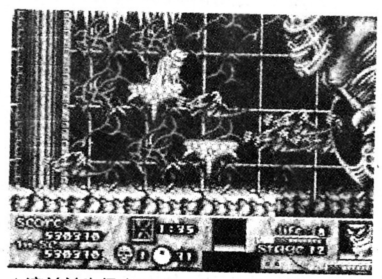
▲躲避地火需要掌握节奏。

第三大关　妖怪村

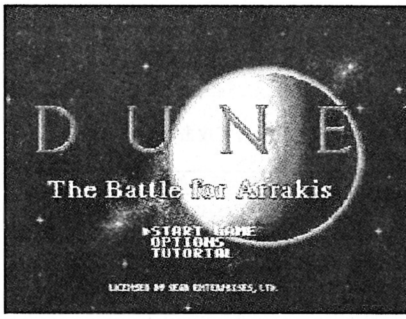
这一关中，假的石像很多，要小心。如果这时你已经得到金甲及战斧的最高阶段，取宝物时就要小心一些了，尽量保持原状态。关底是一只喷火的怪龙，火球落地后还会贴地前行，只有头部才是它的弱点。

第四大关　德拉索斯域

通过了魔障后，终于来到邪神的所在。这关时间很紧，一定要取得沙漏，并尽量保持住金甲及最强攻击力的武器，不要换成初级的。关底很大，会从肚中飞出许多小妖怪，只有猛击其头部才能在时限内过关。



▲这关关底很容易打。

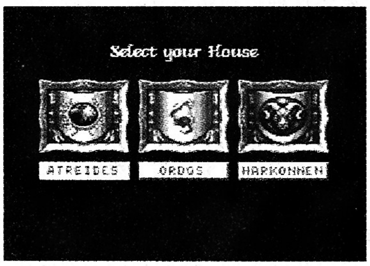


沙　丘
阿拉吉斯之战

文/时雨

机种 MD　厂商 WEST WOOD　类型 SLG　容量 8M

自 IBM－PC 上移植的著名战役类 SLG!



▲在三个家族中任选其一

《DUNE Ⅱ》恐怕玩电脑的人都应知道,那在荒芜的异星上扩张领土、开采资源的刺激令人难忘。如今,WEST WOOD 公司将其移植到了 MD 上,因 MD 上没有出过一代,所以取名《DUNE》(沙丘)时没有加上“Ⅱ”字样。

故事讲述的是发生在一个叫作 Arrakis 行星上的三个家族之间的争端。虽然故事很平常,但其精彩程度却并不逊色。在这部游戏里,你既要具有实业家的眼光、军事家的谋略,又要具备一个优秀战场指挥官随机应变的素质。

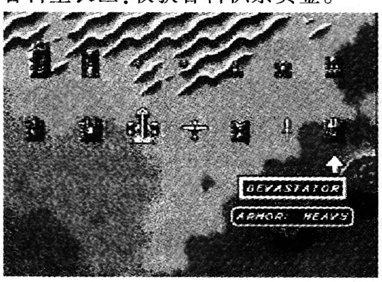
游戏中玩家的主要活动是修建各种建筑物、开发和生产武器装备、攻击并摧毁敌方的基地。在 Arrakis 行星上盛产一种调味香料,通过收获这种香料并加以提炼,你可以取得用于生产和建设的资金。这可以使人联想到历史上东西方之间的香料贸易(利润可观),以及由此而进行的海战。

所有梦想都要靠这些铁家伙来帮你实现!

地形介绍

沙地:所有部队均可通过。

香料生长区:收获香料积累资金。



▲武器装备多但需开发生产

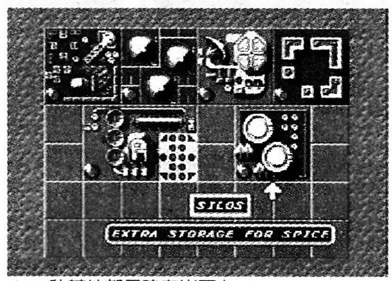
岩石:在岩石上才能修建建筑物。

沙丘:使所有部队减速。

山峰:车辆不能到达,步兵才能到达。

武器装备的大部分都可以从星际港口(Starport)购买到(家族独有武器除外)。价格经常波动,有时比出厂价贵一些,有时则便宜一些。只要你有钱,很快就能得到你所急需东西。

此外,在 Arrakis 星球上生长着一种吞噬车辆的蠕虫,它经常出没于香料生长的沙漠之中。战车集团的炮火可以将它驱走,但单独的车辆与它相遇,十有八九会被吞吃掉,尤其是毫无自卫能力的香料收获车。



▲15 种基地都需建在岩石上

项目＼建筑	混凝土板	兵营	提炼厂	炮塔	火箭炮塔	宫殿	星际港口	护墙
英文对照	Concrete slabs	Barracks	Refinery	Turret	Rocket turret	Palace	Starport	Defensiue wall
造价($)	15	300	400	125	250	999	500	50
耗电	0	－10	－30	－10	－20	－80	－50	0
作用	用于加固建筑物或路面	生产步兵部队	提炼香料赚取资金是唯一的财政来源	用于近距离防守	用于远程防守,可以用来防御飞机的空袭	派出物种部队,执行对敌人心脏打击的任务	购买车辆武器装备	为建筑物提供防护
项目＼建筑	建筑基地	发电厂	前哨基地	地下仓库	车辆工厂	修理工厂	航空工厂	——
英文对照	Construction yard	Wind trap	Outpost	Silos	Vehicle factory	Repair factory	High tech factory	——
造价($)	900	300	400	150	400	700	500	——
耗电	——	100	－30	－5	－20	－20	－35	——
作用	用于建造其他的建筑物,少了它就不能造其它的工厂等建筑物,战争潜力就被大大削减	为所有的建筑提供能源,电力不足会减少建筑物的防御力	备有大功率雷达,可显示全景地图。电力不足时会自动关闭雷达	贮存香料,如果你的钱有节余,可以建造仓库把钱存起来,每个仓库容量为2000$	开发和生产车辆、武器装备,整个战争工业的核心,也是敌人攻击的主要目标	修理损坏了的车辆,它可以帮助你节省许多生产车辆的资金	生产飞机,可以生产运输机,加快收获香料的工作,也可以生产扑翼机对敌人进行空中打击	——

项目\装备	收获车	建筑工程车	步兵	伞兵	三轮摩托化部队	四轮摩托化部队	导弹发射车	战斗坦克
英文对照	Harvester	MCV	Infantry	Trooper	Trike	Quad	Missile tank	Combat tank
装甲	轻型	轻型	轻型	轻型	轻型	轻型	轻型	中型
作用	收获香料	建造新的建筑基地	攻击,占领山峰,保护收获车	攻击,占领山峰,保护收获车	侦察,攻击	侦察,攻击	远程攻击	攻击
项目\装备	主战坦克	运输机	扑翼飞机	音波坦克	死亡之手	破坏者	迷惑火箭发射车	———
英文对照	Seige tank	Carry all	Omthopter	Sonic tank	Death hand	Devastater	Deviator	———
装甲	重型	———	轻型	中型	———	重型	轻型	———
作用	攻击	运输车辆	实施空袭	远程攻击,但装甲较厚,为Atreides家族独有	威力巨大的战略武器	装甲极厚的重型坦克,为Harkonnen家族独有	击中敌车辆后可使其投向己方,为Ordos家族独有	———

操作说明:

1.修建建筑物:

将光标移到建筑基地上,按A键进入选择画面,选择你要修建的建筑物,按A键确定,然后退出。当你再次想建同一建筑物时,不用进入选择画面,按B键即可。

2.生产和开发武器装备:

将光标移到车辆工厂,按A键进入选择画面,选择你要制造的武器、车辆,按A键确定,然后退出。当再次想制造同一武器时,按B键即可。

3.部队的调动与攻击:

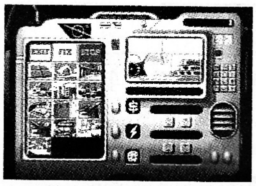
将光标移至部队附近,按A键,会听到人语拟音"Report!(报告!)"或"Yes sir!(是!长官!)。"然后将光标移至目的地,按A键确定,部队便会向目的地进发。如果目的地是敌人部队或建筑物,则部队达到射程之内后会自动发起攻击。此外,如果目的地是己方坦克,则受命坦克会自动跟随该己方坦克运动。这样,你就可以让一辆坦克率领一个战斗分队一起移动,而不必逐一对每一个战斗单位下移动命令了。但当接近敌人时,一定要将这种跟随状态解除,否则跟随坦克不会向已进入射程的敌人射击。

4.收获香料:

与部队调动一样,香料收获车会向你指定的目的地进发,然后在那里收获香料,装满香料后会自动返回提炼厂。当然,在它收获香料过程中,你也可以让它返回,操作与调动部队相同,只不过目的地是香料提炼厂。

5.游戏设定:

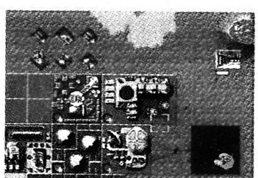
在游戏过程中,随时按START键可以进入游戏设定画面。设定项目有:音乐(ON/OFF)、音效(ON/OFF)、雷达(ON/OFF)、音乐测试、音响测试、密码输入、游戏复位(从这一关关头重新开始)、选择另一个家族等,按START键返回。



▲开始时,能够生产的建筑不多,基地升级后设施才能增加。



▲生产战斗装备要看清它们的各项数值,选择性价比高的吧!



▲组成一个战斗群,则强大的火力会使己方处于优势。

光荣!为了上帝的荣耀而聚敛财富!

作为行星上世袭的执政官,Atreids家族有着悠久的主持公道、匡扶正义的传统。族人忠诚、勤劳、善良且嫉恶如仇。你将在Cyril师父的指导下去完成每一个任务。

Ordos家族是行星上富有者的联盟,曾经是Atreids家族的盟友,但在利益的驱使下,终于与Atreids家族反目成仇、分道扬镳。他们相信暴力和恐怖手段可以使他们变得更强大,是介于正邪之间的中间势力。在这个家族中的老师叫Ammon,他会给你一些提示。

Harkonnen家族是宇宙中黑暗势力的代表,凶猛而贪婪,信奉强盗逻辑。为了获取最大的经济利益,无论是对敌人还是对朋友都同样毫不留情。而你在这个家族的老师Radnor简直就是邪恶的化身。

游戏中提到的另一个人就是皇帝Frederick。由于他暗中支持Harkonnen家族的不光彩行为,无论是哪一个家族获胜,他都得到了他应得的东西——惩罚。

该游戏以密码方式记忆,以下每关通关密码分别是按Atreids、Ordos、Harkonner家族的顺序给出的。

MISSION 1

通关条件:收获香料,完成1000元的定额。

建议:首先铺设水泥板,然后在上面修建发电厂。以同样的方式维修提炼厂,以便完成定额。

密码:DIPLOMATIC,DOMINATION,DEMOLITIGN

MISSION 2

通关条件:挣2700元定额或摧毁敌人的基地。

建议:修建前哨基地后,你就可以建造一个兵营来生产步兵部队。用步兵保护你的收获车。

密码:SPICEDANCE,SPICESABRE,SPICESATYR

MISSION 3

通关条件:摧毁敌人的基地。

建议:修建一座车辆工厂来生产武器。

密码:ETERNALSUN,ARRAKISSUN,BURNINGSUN

MISSION 4

通关条件:摧毁敌人的基地。

建议:不断生产坦克,并且升级你的坦克。

密码:DEFTHUNTER,COLDHUNTER,DARKHUNTER

MISSION 5

通关条件:摧毁敌人的基地。

建议:生产运输机会加快香料的收获。

密码:FAIRMENTAT,WILYMENTAT,EVILMENTAT

MISSION 6

通关条件:摧毁敌人的基地。

建议:建造并策略地将火箭炮塔布置在你基地的周围。

密码:ASHLIKENNY,SLYMELANIE,ITSJOEBWAN

MISSION 7

通关条件:摧毁敌人的基地。

建议:① Atreids:音波坦克是一种有力的武器。

② Ordos:迷惑火箭弹是一种有力的武器。

③ Harkonnen:破坏者是一种有力的武器。

密码:SONICBLAST,STEALTHWAR,DEVASTATOR

MISSION 8

通关条件:摧毁所有敌人(另两个家族)的基地。

建议:用火箭炮塔对付敌人扑翼机的空袭。

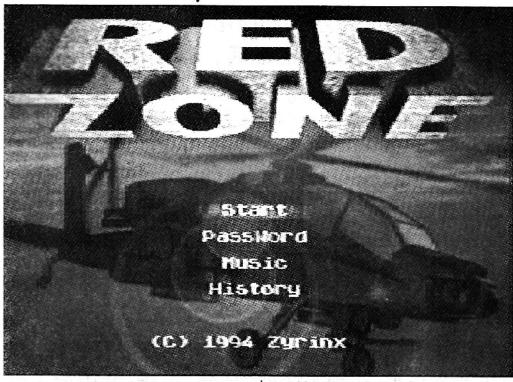
密码:DUNERUNNER,POWERCRUSH,DEATHRULER

MISSION 9

通关条件:摧毁Frederiek大帝控制着的基地。

建议:充分利用宫殿,因为这不消耗金钱。

责编:PINSER



红色地带

机种 MD　类型 3DSTG　容量 16M
厂商 TIME WARNER&ZYRINX

文/银见

一款旨在击败军国主义侵略行为的游戏!


▲你究竟想干什么?想要征服世界吗?

1995 年 4 月 19 日

小国 ZYRISTAN 发生了军事政变,军队接管了的政权。这次政变是由该国的军事首领伊万·雷托维兹策划的,他是一个野蛮的精神病人,也是一个声名狼籍的骗子。这个国家拥有大量的核武器。

1995 年 6 月 4 日

据 ZYRISTAN 新闻媒介报导,该国的人民正在受到放逐和拷问。自由世界的国家正在讨论如何制止伊万的暴行,但最后只是决定见机行事。

1996 年 4 月 9 日

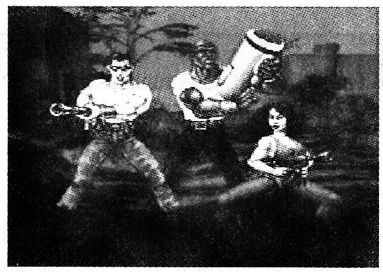
伊万毫不在意国际上对他的指责,仍然在残忍地空袭之后占领了邻近的一个小国,他的军队消灭了一切抵抗者并杀害了成千上万的无辜群众。

1996 年 11 月 25 日(07:00)

独裁者伊万又对另外两个国家施压,无耻地要将它们据为己有,并威胁说如有人要阻止他,他就不惜使用核武器。并要世界 24 小时后答复他,还自称这是最后一次领土扩张。但对于疯子来说,欲望真的有止境吗?他是要统治全世界呀!

1996 年 11 月 25 日(10:30)

为了阻止伊万的疯狂行为,特种部队的三名战士驾驶着 AH-64B 阿帕奇武装直升机潜入该国,目的是要破坏伊万的核力量,通过一种计算机病毒使导弹无法发射,时间紧急,能否拯救世界就看你的了。


▲三名拯救世界的战士,将在你的指挥下完成这伟大的使命。

先进的武器装备,足以将敌人打得落花流水!

游戏分为两种战斗模式,一种是驾驶阿帕奇武装直升机进行空战,另一种是从直升机上下来,进行单兵作战。在这两种模式中可以使用多种武器,所以要对武器的性能有所了解。

驾驶阿帕奇时:

● 30MM M230A-1 CHAIN GUN——30mm 机枪,为最常用武器,射速快,但威力小,弹量满值为 1200 发。



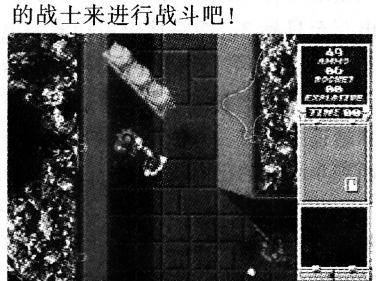
▲驾驶的阿帕奇火力十分强大。

●HYDRA-70 ROCKETS——水蛇对地火箭弹,圆形瞄准具,威力一般,弹量满值为 76 枚,可尽情使用。

● AGM-114 HELLFIRE MISSILES——地狱火热寻的对地导弹,方形瞄准具,可自动寻找并锁定目标,威力大,弹量满值为 8 枚。

● FIM-92A STINGER MISSILES——毒刺雷达制导对空导弹,放射瞄准具,可自动寻找并锁定目标,威力大,弹量满值为 4 枚。

进行单兵作战时,可以在三名战士中任选一名来进行,而他们所持的武器各不相同,选择自己喜爱的战士来进行战斗吧!


▲单兵作战时的 3D 效果十分逼真。

沙兹(SHADS)

● AR-15 ASSAULT RIFLE——攻击来复枪,威力小,通常要许多枪才能干掉一名敌人。

● HAND GRENADES——手雷,威力大,范围广,可以引爆地面上的障碍物。

罗克(ROCCO)

● FLAME THROWER——火焰喷射器,威力大,可使敌人浑身着火、燃烧而死。

● ROCKET LAUNCHER——火箭筒,射程远的大威力武器。

麦瑞治(MIRAGE)

● UZ－1 SUBMACHINE GUN——乌兹轻机枪,威力不大,但射速较快。

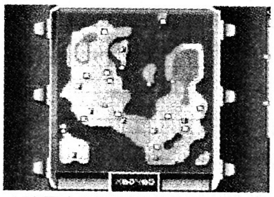
● DAGGERS——匕首,可一刀射死一名敌兵,若没有射中还可以捡起来。

熟练掌握各种技巧是完成任务的关键!

驾驶阿帕奇时:↑为前进;↓为后退;→←为转向;A键为机枪;B键为发射外挂武器;C键为更换外挂武器。START键可调出总地图,其中白色箭头为目前位置及航向,A为弹药补给点,F为燃料补给点,R为维修点。地图画面中按↑＋START键可调出辅助视窗,其中按A键确定,C键退出;在此画面中MISSION为介绍任务及行动步骤;SAT·MAP为解析地图,坐标确定后A键放大,B键还原;INFO可提供目标的扫描图像及数据,坐标确定后A键可查看。

单兵作战时:A键为常规武器;B键为特有装备,以按键时间控制远近;C键为跳跃、拉闸、取物,其中红十字为医疗箱,A为常规弹药,G为特有弹药,E为炸弹;A＋B键可施放炸弹。

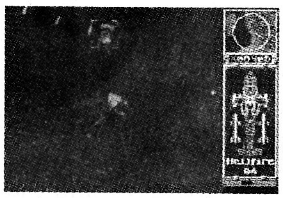
游戏经验介绍:在驾驶阿帕奇时要对于画面上显示的所有数据一目了然;对待敌人的任何军事力量要给予坚决的打击,同时注意合理地运用每一个补给设施。巷战时要尽可能避免与敌人混战,要巧妙地各个击破并尽量节省弹药,还要注意撤退的时限。



▲地图中标明了各种设施的位置。



▲放大雷达图像可看到敌火力。



▲独裁者的走狗们去死吧!

为了自由及正义而战,LET'S GO!

独裁者伊万发动了核战争!

你只有24小时!

MISSION1:直飞目标地点与伤员对话。

MISSION2:进入基地之前,先沿电线将电机炸掉,大门处的大炮便会停止射击,进入基地启动电脑后,用炸弹将退路上出现的铁门炸毁,即可顺利撤出。

MISSION3:此任务有三个目标,先去地图最上方的目标1炸掉机场内的战斗机。然后到最下方的目标2,进入基地后,从最后一个房间的陷落处向右走,到达隧道乘电车至目标3。在基地中启动两台电脑后从右侧移动柱子进入,启动第三台电脑后按原路撤出。

MISSION4:此任务是穿过铁栅通道,炸掉潜艇,从后面通道撤退时,要等上方横梁落下方可通过。撤出后要回到小岛上的己方基地。

MISSION5:此任务有两个目标,先去敌军仓库,沿左侧进入内部并降落;进入仓库,将铁栅下方房间深处的化学药桶炸毁,铁栅便会消失;进入最后的房间,从陷落处向左走到另一房间,将炸弹布在传送带上;撤出仓库,起飞后沿炸开的通道到达导弹发射场,会看到将要以顺时针依次发射的四枚核导弹,在发射之前迅速将其摧毁。

MISSION6:此任务是营救战俘,先去目标点对话(不能击毁己方的卡车),然后飞至监狱附近的电厂,进入电厂用炸弹炸毁其中的三台电机,并拉下右边电机外的电闸,沿着随之出现的桥便可找到第四台电机,将其炸毁后直飞监狱;营救博士需要的两把钥匙分别在:右侧第一个牢房电闸旁的战俘身上和第二个牢房的敌兵身上。打开锁链,把博士推出监狱,任务即完成。

MISSION7:此任务是护送战俘和乘坐卡车到海边,换乘汽艇从海上逃脱,沿途敌人会疯狂攻击卡车的汽艇,一定要小心守护。

MISSION8:此任务是潜入敌军基地,在电脑中输入USENAME:IVAN……,PASSWORD:DEATH……,然后撤出基地即完成任务。

MISSION9:起飞后在公路旁等敌军车队到来,击毁护航的直升机及坦克后,随车队行至超级大炮附近,击毁车队前后的两辆吉普车使车队停止前进,按住C键到卡车上方吊起炮弹,将其运到大炮旁的洞口处装弹;进入炮台,把炮口调转至反光处发射,炸毁敌军燃料库周围的铁栅,任务即完成。

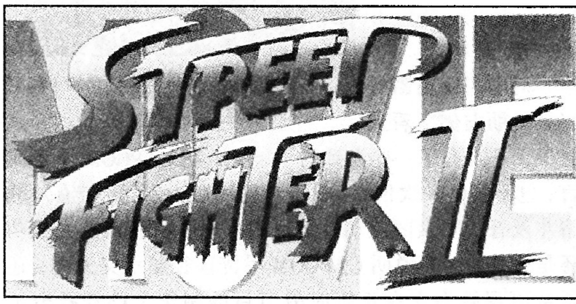
MISSION10:进入仓库,从两条传送带中间的管道连着跳到下行的传送带上,向下走进入内部。从第一个房间的底层上行到房间2;继续右行穿过房间3来到房间4,拉下上层的电闸后返回房间2;打开传送带,按C键抓住箱子,越过岩浆穿过两个平台;从平台2的右侧走进房间5;打开闸门放掉岩浆,便可从原来的火海来到战场。决战的时刻到了,去粉碎伊万的狂想,拯救世界吧!

责编:PINSER



热作丛林

采用大量剧场版卡通片段
超越传统系统设置的游戏！
在三种次世代机同时发售！！



街头霸王Ⅱ卡通版
STREET FIGHTER Ⅱ MOVIE

文/半熟

类型：综合型互动性卡通 GAME 媒体：CD－ROM(2 枚组)
机种：PS、SS、3DO 厂商：CAPCOM

以剧场版卡通为基础制作的新型综合互动式游戏！

CAPCOM 的"街霸"，这句短语成为软件质量及销量的保证，已有好几年的历史，对于其制作商的 CAPCOM 本身而言，"街霸"所创造的巨大效应早已绝非仅仅是经济利益那么简单。因此，SF 系列续作的推出便对于制作者有着更高的要求：虽然 SF 的招牌已是销量的保证，但也因相同前提，必须在节目质量及创意上不输于前作才能保持该系列的号召力和竞争力。

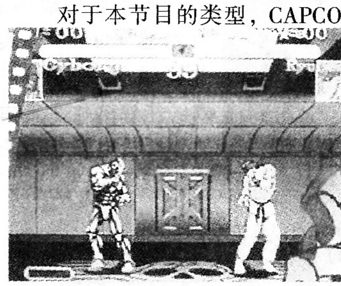


◀S F Ⅱ的卡通在玩家们心中的份量着实不轻

迄今为止，SF 在各个领域均获得理想的战绩：无论漫画、电影、卡通、手办模型都借 GAME 的声势而大受欢迎。电影及卡通以游戏为基础制作，而之后又出现了以影片为基础再制作而来的游戏。这回要介绍的，便是这样一款以游戏为设定基础做出的卡通，再做回游戏的节目。自然啦，里面收入了许多原作的动画片段，而且是在 SS、PS、3DO 上同时发卖，可以想象制作者是充满了信心地推出这款节目的吧。

影片或卡通片的游戏化，通常一听到这种说法就会习惯性地想到将以 AVG 形式出现，但本节目则全然不同，采用崭新的手法及系统去将卡通制成 GAME，CAPCOM 的宣传口号是："让不了解剧情和没看过卡通的人可以投入地游戏，而看过卡通片的人也会得到全新的感受。"

对于本节目的类型，CAPCOM 也在尝试一种全新的



◀有血格有头像有气力槽，感觉这个画就是"Ⅱ X"版嘛

模式，这种被称作"互动性影片"的系统类型，只从名字上看会让人觉得"和那些电影改编的 AVG 区别何在呢？"下面，就让我们一起来看看，它的剧情、背景设定，以及游戏中所包含的模式。相信看完之后，诸多问题也就会迎刃而解了。

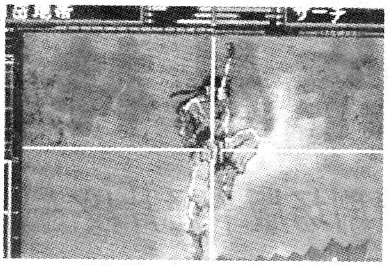
要扮演的主角竟是……？！

在剧场版卡通中，邪恶的组织"SHADOW"开发出一名机械战士，似乎没有正式定名，被多数人习惯地称做"Cyborg"，它在作品中只是个情报员，曾被春丽一脚踢掉了脑袋。而在 GAME 中，作为玩者的你我，要去操纵或扮演的主角居然正是这个家伙！而 Crbory 的宿命与原作相同，是通过学习得到世界上各战士的技巧，最终目标即揭开 SHADOW 的敌人"传说的格斗家——隆"的神秘面纱，并向他挑战。

接着，便是"SF Ⅱ"的 3 种模式！

MODE1 主 GAME 模式

本模式是培养为打倒隆而制造的 Cyborg，让它学习



◀仔细学习隆的升龙拳

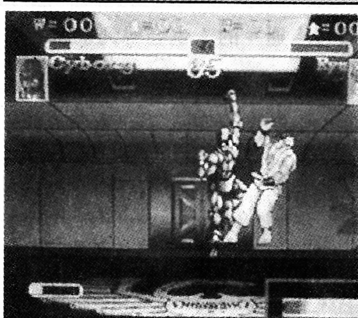
各种必杀技，成长为完善的超级战士的游戏。

Cyborg 拥有对所见的技巧进行记录和学习的能力，在全流程中它将随剧情推进不断得到新技巧并提升各项能力值，最终成为游戏者所独有的完会体战士。这位战士将在进行入 GAME 终盘时与 SHADOW 的宿敌——隆，进行对决。

在学习格斗家们的技巧时，将看到大量的剧场版动画。当然，加入了电子化的窗口，这样，带有游戏色彩的视窗处理加上充满迫力的原作卡通，画面的抢眼是无须置疑的。

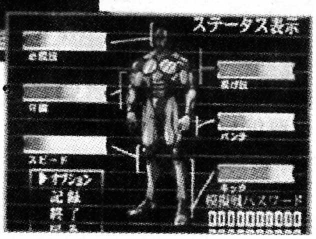
对于看过卡通的朋友，以 Cyborg 的视角去重温这些片段，一定会感到全新的气氛。

MODE2 模拟战模式



◀锻炼自身的能力！

这是在 SHADOW 的秘密基地内，为测验 Cyborg 的实力而进行的模拟对战。作战的敌手是由战斗解析电脑作出的假想敌隆，在这里试练的成果可以进行存储并编密码作记录。



这个模式中，可以见到自己培育的 Cyborg 与朋友的 Cyborg 及隆进行较量，不同数值、不同侧重方向的 Cyborg 碰到一起，才能充分体现双方的价值。Cyborg 的数值共有六项：

必杀技、投掷技、守备力、拳击力、速度和脚踢力重点发展哪些数值，让自己的 Cyborg 成长为什么样的战士就要看玩者的性格了。总之，在过去的对战系列中那个毛头小伙子"隆"竟成了本作的 BOSS，那么他的威力上升到何等程度简直想想都觉得可怕吧，为了超过他，必须日夜不停地修炼才行。

MODE3 资料表示模式

这是将 GAME 中的各种资料收在一起，随时可以进行检索的模式。分为"战士资料"、"剧场版设定资料"、"美工资料"三项。无论登场的角色、物品和必杀技都可以从中查到，而且，随游戏的推进，资料将越来越多，即每当有新的人、物出现，其背景材料都会随之收进资料库中。那么，游戏完成时，玩者也将获得一份完善的"SF Ⅱ MOVIE"资料。



CAMMY 的头▶像在背景上出现



▲用动画与实际背景结合的卡通画面会完全再现吗？

对卡通版街霸有兴趣的朋友们，看到这里，是否有了一些大致的了解呢？在 CAPCOM 本身而言，也不啻是一次创举，以卡通剧场版为素材，带有对战格斗及音成要素的互动性节目的推出，将获得巨大成功还是毁誉参半？说明 CAPCOM 另辟蹊径显示突力呢，还是可以理解为它在正统时战节目的制作上已经技穷了呢？仁者见仁，智者见智，而对于 SF 迷的你我而言，这部作品无论意义如何，都是绝不可错过的。

责任编辑：KING



伍佑卫门的冒险足迹延伸到宇宙!



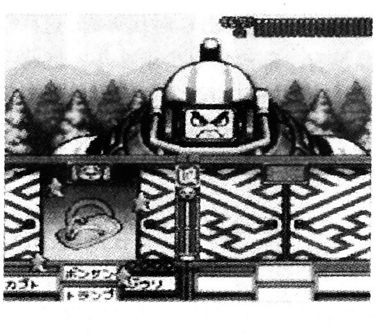
大盗伍佑卫门之奇拉奇拉道中

类型 ACT	机种 SFC	厂商 KONAMI	容量 24M

KONAMI 招牌中的招牌名作“伍佑卫门”，终于推出了 SFC 版第 4 作。但是，并没带着“4”的序号，为什么呢？因为本作为入了新系统、新设定、迷你游戏等许多要素，已不能单纯将它看作一部续集了。

剧情和舞台设定——故事发生在?!

以奇想天外的故事设定为一贯风格的“伍佑卫门”系列，在本集中当然不会失去其特色，但是，舞台竟会是在外星球，这恐怕是谁也没料到的吧！“伍佑卫门”的战斗和冒险场地一向充满古日本气息，如今转移到外星球，成了一幅怎样的景象呢？我们可以看到穿着古代江户服装的宇宙人在町内走来走去……奇怪的设定大概是本作不带序号的主要原因吧！



在这集的故事中，我们将看到伍佑卫门和伙伴们一起拯救名叫“因帕克特”的行星，这时其实是长期以来所搭乘的巨大机器人的故乡。而给这颗行星带来危机的人，也是本作的反面首脑，名叫哈拉克利·塞普克丸（明明是老外的名字还要加上个“丸”字），他率领着邪恶的体育军团等着伍佑卫门去将其打败。哈拉克利虽然打扮着很新颖，但仍保持着与以往反派 BOSS 们相同的特性，就是变态的程度可以用“究极”来形容！



▶在外型上比奇天烈之类要帅气

主角阵容仍是最强的四人拍档

重视义理和人情的江户小子们，基本造型没有什么变化，除了惠比寿丸的呼拉圈变成艺术体操的彩带棒（真是夸张的设定)，其余武具也与过去相同，但增添了不少的新功夫。游戏中通过各种事件还会得到特殊能力。

伍佑卫门：武器是熟悉的黄金烟斗；飞行道具是钱镖（一两)，蓄力发射会变成扩散钱镖（五两)；特殊能力是使用钩爪。

惠比寿丸：武器是新换上的体操彩带；飞行道具仍是手里剑（二两)，蓄力后变成反射手剑（四两)；特殊能力是可以跳芭蕾击破某些藏有宝物的砖块。

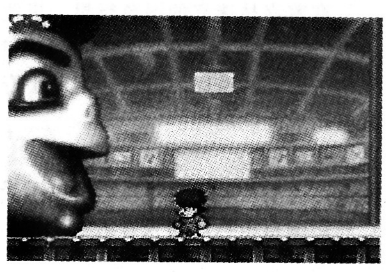
佐助：武器是波动剑；飞行道具是焰火爆弹（二两)，蓄力可增加威力及范围（四两)；特殊能力是攀登墙壁。

小雅：武器是忍者剑；飞行道具是小雅君飞弹（一两)，蓄力后可变成追踪飞弹。特殊能力是变身为人鱼进入水中。

别想只凭武力前进!有许多用脑之处

作为伍佑卫门系列，在 ACT 之外还有冒险、交谈等要素已是理所当然的设计。不过，这次可不同往常 ！GAME 中也现了种种迷你项目，若通过会得到各种各样的奖励。

除了做迷你游戏，在各版面中一定不要忘记寻找和购买宝物，对于伍仨卫门的冒险，这些宝物的重要性是



不言自明的吧。

金钱：在大小两种，大的相当于50两，小的相当于5两。

福袋：写着“大人”两字，相当于1UP。

小象：起暂存作用(怎么看都象蜡笔小新画的……)。

头盔：可以防弹，有斗笠、铁盔、金盔三种，越强的防御次数越多。

甲胃：有藤甲、锁甲、金甲三种，可以防御战斗的伤害。同样强度决定防御次数。

食品：可回复体力。共有饭团、梅子饭团、鲑鱼饭团，回复力由小而大排列。

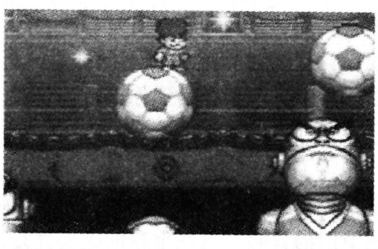
招财猫：有铜、银、金三种，可提升生命值的上限。

来看看冒险的舞台吧！

行星因帕克特在最初是无法降落的，因为在其周围的四颗行星上装有屏障发生机，所以必须先前往这些行星破坏掉屏障才可前往最终目标，而四位伙伴便分头向四颗行星进发。

行星库巴莎

伍佑卫门所选择的行星。这里的地表被沙漠所覆盖，这里遍布着棒球和足球爱好者。无论是鬼怪、机械人或人类都以赛球方式攻击，“球”有时具炸弹、有时是火球。伍佑卫门的特殊能力将会在这里的町内得到。

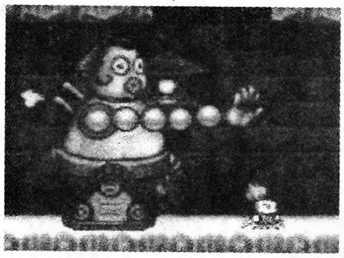


行星弗雷斯

有着森林迷宫的绿色行星，惠比寿丸的工作可比伍佑卫门轻松多啦！在村中要完成奇怪的游戏，但对于寿丸是不成问题的吧。

行星斯伊亚

冰天雪地的寒冷星球。可以不受严寒影响自由行动的只有机器人(木



偶人?)佐助了，这片土地上会出现什么敌人呢？据传说有着巨大的相扑机械人……

行星阿克安

蓝天、白云，一望无际的大海，带着浓厚夏日气息的行星。雅君在这里应该是心情最舒畅的吧！在她学会人鱼变身后就可以自由地在水中行动了。

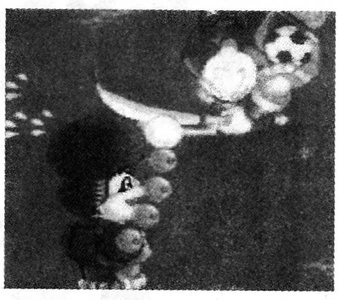
与首脑的战斗是怎样进行的呢？

在各星球的最终区域，城堡最深处，有支配着那里的首脑在等待着，与他们的决战变成了什么样子呢？

战斗时依然是召唤因帕克托而进行的，不过与过去的方式完全不同，这次先介绍其中两种

空手入白刃

在这里可以看到充满迫力的大型画面：敌人的机械人站在大气圈外的卫星上，一跃而起向行星上主角所在的地面扑来，手中的刀闪着可怕的凶光，而玩者操作机器人因帕克托要在大刀劈至的瞬间双手夹住长刀！

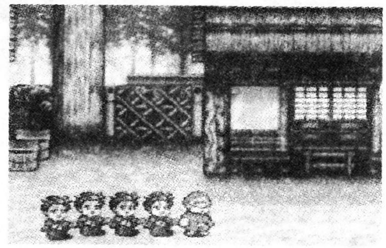


▲接住了！

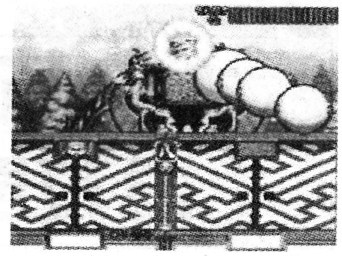
具体操作是，在敌机逐渐接近时，画面左上方会有一串光标显示接近的程度，只要在最下方的三角标记闪光时按住十字键上便可将刀夹住，但必需紧接着交替连打A、B键，把对方的刀折断才行。就这样不断削减对方体力，至降为0便胜。

问答拳

这时的画面有点过去3D模式的感觉，屏幕分上下：上面是敌人的战机跟你脸对脸，下面是视窗，但战斗并不是靠反应和操作技巧决胜的。



▲町内……



▲看拳吧！！

下方的视窗在开始时关闭的，这时交替连打AB两键可以令窗口慢慢开启，开启的越大里面的东西看得越清楚，接着便要在四个答案中选择刚才看到的是什么。只要答对了就可以给对手狠狠一击！

关于本节目的其他

介绍到这里，对于一篇说明文也差不多了。不过总觉得有一些东西 忘了讲，这就是在本集推出之时，回顾一下“伍佑卫门”在SFC上的历程，不禁让人猜想KONAMI的制作者究竟有多少灵感可以这么无穷尽的发挥。不仅体现在本节目上，看看这两年来的“实况足球”、“实况篮球”、“极上Q版沙罗曼蛇”等及在32位机上的“兵峰”等作品，你会感叹“KONAMI毕竟是KONAMI”，若从FC时代算起，这些作品没有一部的历史少于8年，能将一个个系列节目的续集不断创出新意而不令人厌烦，大概只有KONAMI一家吧。

责任编辑：KING

米老鼠和唐老鸭的图书大冒险3

类型 ACT 机种 SFC　厂商 CAPCOM　容量 16M

米老鼠和唐老鸭的图书大冒险3



CAPCOM 除了“恶魔战士”、“街霸”等硬派街机作品，在家用机上的 ACT 代表作，该非“米老鼠”系列莫属了吧。现在要推荐的，是以米老鼠为主角的著名系列“图书大冒险”于 95 年底推出的第三作。在这部作品中米奇与唐纳结伴进行探险，而前作中他的伙伴是明妮。

系列中，长期以来通用的攻击，就是跳踩对手使其昏迷，然后将其举来扔出去进行攻击，本集也不例外。另外，保留并增加了其它一些动作，比如伏下身爬向对手、在水中按 B 键可以游泳等。

宝物方面，沿用了一贯的砖块隐藏系统，当角色在砖块前按 Y 便可将其举起，这时有宝物在下面的话便会暴露出来，而砖块也是可以用来投掷攻击的。

宝物主要有五种：

金币：收集可以购买各种装备及宝物。

苹果：可兑换成金币。

心：回复一格生命值。

人形：增加一次机会

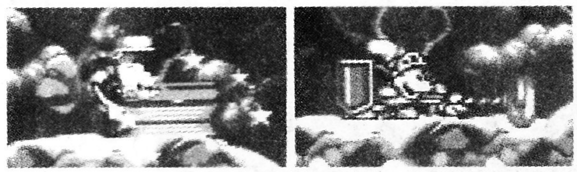
卡片：回复魔法力

受到好评的换装系统当然被保留了下来，并且增加了好几种服装，也就是说，可拥有更多的能力和攻击方式。只要得到新装便可于以后的游戏中按 L、R 替换、用 A 键决定。下面就介绍一下各状态的攻击方式。

普通模式：一出场时的样子便是普通模式。如前文所述，举起踩昏的对手或石块投掷出去是唯一的攻出方式。



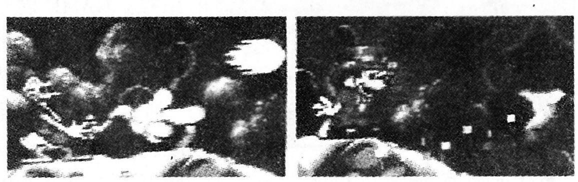
骑士模式：穿着一身钢铠十分威武，可以使用拳头和大锤向对手做直接攻击，杀伤力很大，蓄力攻击的威力更是惊人，仅震动地面便可令敌人受创。



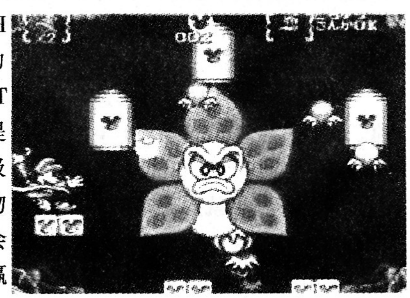
攀岩模式：使用铁钩或铁爪作移动及攻击。并可利用铁钩挂在钢缆上滑向低处。



魔法师模式：可以用魔法将敌人变为金币或苹果等宝物。但 MP 是有限制的

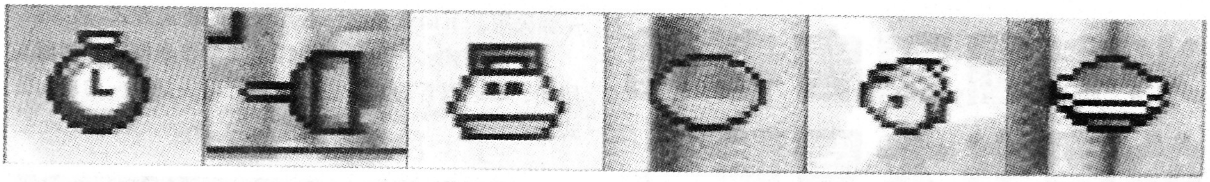


另外，与多数美版动作冒险节目一样，游戏中没有宝物商店及加分用的迷你项目等等，都是在某些特定区域才能进入。像什么“1UP、PUNCH（加快骑士蓄力时间）、HEART（有 4 个便可提升一次生命值极限）之类的宝物在这里都有机会得到（购买或赢得）。



▲ 奇怪的 BOSS!

责任编辑：半熟



▲ 道具!道具!

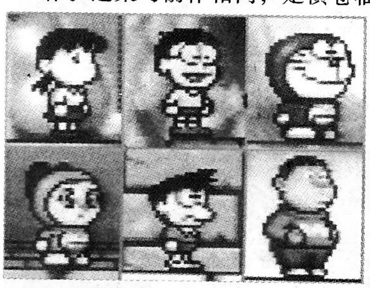
在月亮世界展开冒险!



小叮当4——野比和月之王国

类型 ACT　**机种** SFC　**厂商** EPOCH　**容量** 12M

来自22世纪的猫型保姆机器人小叮当,今天在日本已是无人不知无人不晓的超级明星,在中国呢,相信也差不多吧。现在,由EPOCH推出了小叮当在SFC版上的第四作。这集与前作相同,是横卷轴类型的动作游戏,野比、叮当和伙伴们要借助各种道具,前往月宫展开又一次奇妙的旅程。GAME设有"普通"的"简单"两种难度可选择,如果选择"简单",在某些难以跳越的地方会出现垫脚石等,也就是说对ACT不善长的人也可以轻松地进行。



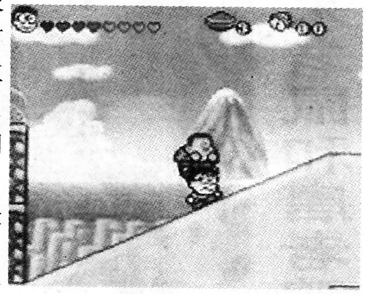
▲ 角色们的说明当然是多余的

角色方面共6位可选择,除了叮当、野比、小静、强夫和技安(大胖)外,还加入了似乎在能力上比叮当更强的咪咪。各位角色的能力均有细微的差别,你会选择谁来进行呢?

在上一作中,只能一人进行,而本作是可以2P合作的。并且,一人玩时可以使用"友情控制器"来同时操作两名角色。

说到小叮当就少不了丰富多彩的道具。"4"中登场的道具当然不会比过去少,而且还增加了很多,当然都是原作中出现过的,你都能叫出名字说出用途来吗?比如1UP的铜锣烧,取20个可以加血、100个奖1UP的铃铛、回复体力的急救箱,时间暂停20秒的秒表,还有空气砖制造机等……哎呀呀,真令人怀念。

游戏的版面设定,分为动作版面、首脑版面及奖分版面三种。每通过一个场地,下一个区域会在地图上出现。

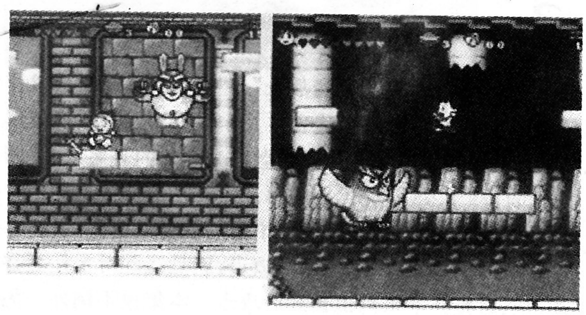


▲ 友情控制器的作用吗?野比背着技安……

在本节目的最初,野比和叮当的目的是将小静的胸针"月之水滴"取回,听上去并不是什么了不起的大事……但是谁会想到因此发展出一个复杂的流程呢?唔,真是令人头痛,不过,众多的强敌和关卡不是很有挑战性吗?

动作版面是构面游戏的主要部分,从难度上看比过去有所增加,通过一定数量的场所后,就会进入一个区域的首脑所在地,首脑们吗,不用说当然是造型有趣但体力超High的家伙,对于野比,有足够信心打败它们吗?

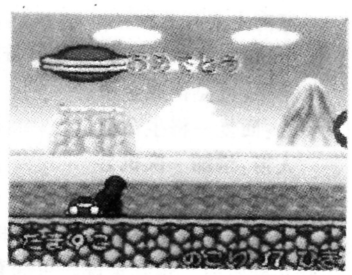
加分版面是增加人数和回复体力的地方,在地图上以叉道的形式出现,在里面可以通过简单的射击游戏来挣到各种宝物。



▲ 首脑!首脑!

角色们都可以用各自的独特武器作攻击(比如技安的歌声?),而随着游戏发展,这些武器还会提升威力,比如小叮当的空气枪,到游戏中盘后可以由单发变为连发。

俗话说"百闻不如一见",小叮当是说不完道不尽的,如果你仍是叮当迷就去找来试一试吧!



▲ 加分舞台获胜!得到9UP

为成为兽族统领，
一位少年踏上战斗之路……

圣兽魔传
魔兽与剑

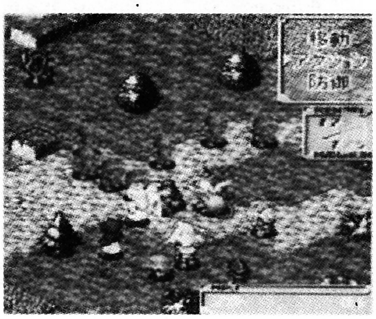
BEASTS & BLADES

类型 SLG	机种 SFC	厂商 BPS	容量 24M



▲ 有了魔兽，战力大大增强！

在95年间，带有RPG色彩的SLG似乎非常流行。的确，比起只有战斗而无战术的RPG和无法充他体现角色性格的SLG，这种近似的SRPG是非常讨好的。在这里要介绍的正是又一款此类作品，其战场设定让人一看便会想起“前线”或“皇家骑士团”的“魔兽与剑”。



▲ 像是《皇家骑士团》的战斗画面

11名圣兽王为获得兽之剑而投向战场！

在游戏制作中，展开过大规模的创意征集，最后决定的方案，采用了这样的设定：被称为第一圣兽王的少年主人公，与暗之女神选中的魔兽王作战，而这场战争的真相却是……！！总之，是比较特殊的设定。就这样，主角的冒险开始了！

由于是S·RPG一类的节目，所以不难想象会在三种地区循环进行：町内收集情报、物品并召集同伴；野外进行远程移动及作战；迷宫内，进行搜索及作战。就这样进行下去并且扩大队伍。

与魔兽一起将敌人干掉！

SLG必定不会孤军作战，像本作这样的节目更是一定坐出现有着鲜明个性的伙伴。实际上本作品中的同伴有两种：使用武器攻击的人类，和使用特殊攻击的魔兽(BEAST)。

人类同伴是照惯例在町内（通常是酒场）可以得到的，不过，队伍中只可以容纳两名人类伙伴，因此，选择同伴便有点伤脑筋。另外，运气好的话，会遇上带着魔兽的同伴的。

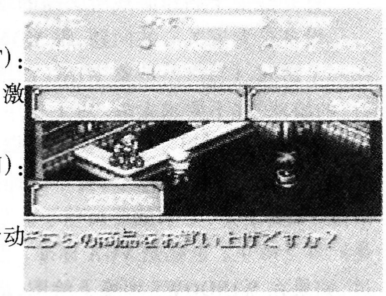
魔兽是需要在战斗中使用叫做“友达之实”的宝物(朋友之果实?)，便可成为同伴，而友达之实在町内便可以买到。

组成队伍之后，为人类同伴整理好装备，便可以出战了(要带上足够的粮食，否则行军中会扣HP！)，进入战斗之后共有8种指令：

移动：使部队在移动范围内行动。

攻击：人类的攻击指令，随所持装备不同会使范围、效果变化。

宝物（ITEM）：人类专用指令，可进行用道具回复等。



▲ 购物时是典型RPG画面

魔兽（BEAST）：对手下魔兽进行激励。

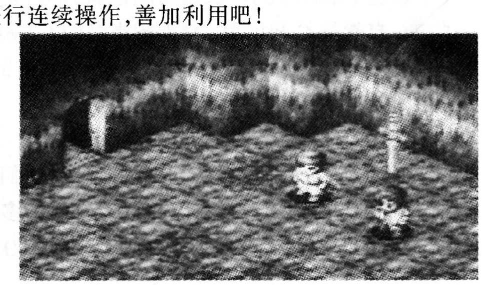
行动（ACTION）：魔兽的攻击指令。

防御/待机：行动终了。

退却：部队指挥官才能使用。

集中：主人公及各指挥官的指令，集中后可使用强力必杀技。

此外，战斗时要注意各角色的行动力，行动速度高的角色可进行连续操作，善加利用吧！


▶ 情节十分丰富



游戏制作入门(一)

——你的第一个游戏

LV:1
HP:10
MP:10

特约撰稿人/魔法师
(游戏《红花会密令》主创)

Hi，大家好！我是魔法师，从本期的《GAME SOFTWARE》开始，就要介绍一些关于制作电子游戏的知识了。我想，这也是玩GAME之余大家非常感兴趣的一件事。其实本人参与游戏制作也只有两年左右，虽然学到不少东西，但离真正的职业分子还相差甚远，所以有不对、不足之处，尽请GAME界各高手指正。

一场游戏一场梦。各路玩家看惯、玩惯了日式、美式、台式的下三滥或极上之品的GAME，有的是欣赏之处和不满足。是否想过制作充分体现自己理念的GAME?其实制作游戏并不是想象中的那么难，起码比高考容易，而且吾辈兴趣在此。

由于国外的TV GAME的制作技术都严格保密，我等所知多是一鳞半爪，所以便从PC GAME入手，其实方法都是差不多。

好了，ROUND ONE，FIGHT!

首先是关于制作游戏所必需的硬件。

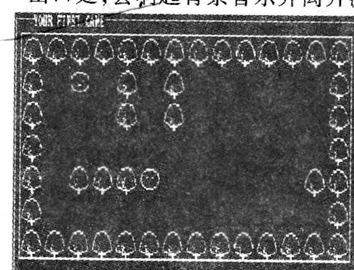
设备是大家关心的问题，跟MONEY有关嘛。其实制作一个游戏（当然不是象WING COMMAND Ⅲ那么“德行”的游戏）并不要求太多。对于程序员，只要他是个慢性子，有386就可以了。如果是火爆脾气的PROGRAMMER，最好是486/66以上，要不编译的时候，他非把机器给砸了！美工嘛，要求就要高些了。现在一般的游戏起码是同屏256色，也就是VGA标准，但在作图时最好要超过，如果在WINDOWS环境下绘图，最好有局部总线带视窗加速的真彩卡（16M种颜色）。如果有条件拥有彩色扫描仪或数字化仪就LEVEL UP了，可惜笔者至今只有一个小小的便携黑白扫描仪。

然后是关于编程的语言，假如你还不太了解程序设计，不妨从BASIC入手，虽然功能很弱，不过是基础。高一些嘛，自然是C和汇编，对于较高级的GAME，一般要揉在一起用。还有，笔者认为WINDOWS下的VISUAL BASIC也是很不错的编程语言。

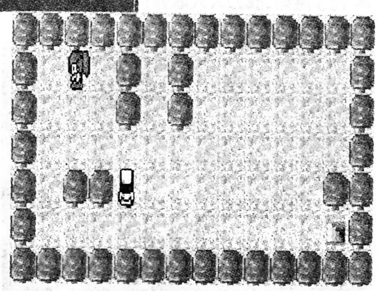
说到工具，除了美工方面的几乎为零。笔者制作GAME时，所有库函数都是PROGRAMMER们从头自己编的。美工方面则不然，有WINDOWS下诸多软件，如PHOTOSTYLER（笔者起家时的工具），PHOTOSHOP等，DOS下有3DS4.0，ANIMATOR，在这里我极力推荐ANI，虽然是制作二维动画的工具，却有很多功能适于游戏图象制作。极力推荐！声明：本人未曾收AUTODESK的MONEY。

还有一些学习工具，可能不该算“学习”，如“画面狩猎者”，利用它可以截取别人游戏的著作，真是很期待！

为了把制作游戏过程从象牙塔上拉下来，我先介绍一个小程序（高一时用GW BASIC编的，都三年了，好不容易翻出来），它可以说是一个RPG游戏的小片断。该程序可用MS－DOS6的EDIT和QBASIC进行编辑并编译运行。程序执行后，会在屏幕上显示一个典型的RPG地图画面，玩者可控制角色四处行走，和左上的“人”对话，他会说“WELCOME TO GAME WORLD!”，走到右下方的出口处，会响起背景音乐并离开游戏。



◀这是你自己制作的第一个游戏，虽然画面还很粗糙，但它确实是一个游戏啦！



▶经过美工的处理画面就变漂亮了，和上幅完全不同，但主程序还是一样的。

```
10 DIM TREE(100),MAN(100),MAN1(100),TALK(500)
20 SCREEN 2,0:CLS
25 CIRCLE (20,15),16,,,,6/8:LINE (1,15)-(40,40),0,BF:GET (1,1)-(40,20),TREE:CLS
26 CIRCLE (20,13),15,,,,5/20:LINE(1,1)-(40,14),0,BF:PUT(1,1),TREE,OR
```

```
30 PSET(11, 16): PSET(15, 14): PSET(10, 22): PSET(10, 15): PSET(12, 16): PSET(14, 14): PSET(15, 15):PSET(16,13):PSET(13,12):PSET:(15,12):PSET:(9, 12): PSET: (15, 14): PSET(20, 16): PSET(21, 17): PSET(18, 15): PSET(19, 16): PSET(16, 10): PSET(18, 13)
40 LINE (19,18) - (21,19),,B:PSET(1,1)
50 GET(1,1) - (40,20),TREE:CLS
80 CIRCLE (20,10),15:PSET(15,9):PSET(25,9)
90 GET(1, 1) - (40, 20), MAN: PSET(1, 1): LINE (17,12) - (22,12):GET(1,1) - (40,20),MAN1:CLS
1000 LINE(10,10) - (590,170),,B
1010 LOCAET 2,6:PRINT"YOUR FIRST GAME"
1020 LINE (19,19) - (579,159),,B
1030 FOR X = 20 TO 540 STEP 40
1040 PUT (X,20),TREE:PUT (X,140),TREE
1050 NEXT X
1060 FOR Y = 40 TO 120 STEP 20
1070 PUT (20,Y),TREE:PUT(540,Y),TREE
1080 NEXT Y
1090 PUT (180,40),TREE:PUT (260,40),TREE:PUT(180,60),TREE:PUT(260,60),TREE
1100 PUT(100,100),TREE:PUT(140,100),TREE:PUT(180,100),TREE:PUT(500,100),TREE
1110 PUT (100,40),MAN1
1120 MX = 220:MY = 100
1130 PUT(MX,MY),MAN,PSET
2000 A $ = INKEY $
2010 IF A $ = "8"THEN GOTO 2100
2020 IF A $ = "2"THEN GOTO 2200
2030 IF A $ = "4"THEN GOTO 2300
2040 IF A $ = "6"THEN GOTO 2400
2050 GOTO 2000
2100 MY = MY - 20
2110 GOSUB 3000
2115 LINE (MX, MY + 20) - (MX + 39, MY + 39), 0,BF
2120 IF POINT (MX,MY) = 1 THEN MY = MY + 20
2130 PUT (MX,MY),MAN,PSET
2140 GOTO 2000
2200 MY = MY + 20
2210 GOSUB 3000
2215 LINE (MX,MY - 20) - (MX + 39,MY - 1),O, BF
2220 IF POINT(MX,MY) = 1 THEN MY = MY - 20
2230 PUT (MX,MY),MAN,PSET
2240 GOTO 2000
2300 MX = MX - 40
2310 GOSUB 3000
2315 LINE (MX + 40, MY) - (MX + 79, MY + 19), 0,BF
2320 IF POINT (MX,MY) = 1 THEN MX = MX + 40
2330 PUT (MX,MY),MAN,PSET
2340 GOTO 2000
2400 MX = MX + 40
2410 GOSUB 3000
2415 LINE (MX - 40,MY) - (MX - 1,MY + 19),0, BF
2420 IF POINT(MX,MY) = 1 THEN MX = MX - 40
2430 PUT (MX,MY),MAN,PSET
2440 GOTO 2000
3000 IF MX = 100 AND MY = 40 THEN GOSUB 4000
3100 IF MX = 540 AND MY = 120 THEN GOSUB 5000
3020 RETURN
4000 GET (180,50) - (400,100),TALK
4010 LINE (180, 50) - (400, 100), 0, BF: LINE (180, 50) - (400, 100),, B: LINE(182, 952) - (398, 98),,B
4020 LOCATE 9, 26: PRINT"WELCOME TO GAME WORLD!"
4030 IF INKEY $ = "  " THEN GOTO 4050
4040 GOTO 4030
4050 PUT (180,50),TALK,PSET
4060 RETURN
5000 PLAY"12a18ab > c14d18 < bga13"
5010 CLS:END
```

行 10 - 20 初始图形状态

行 25 - 1130 作图：画出树(TREE)，人 1(MEN)，人 2 (MEN1)。

行 2000 - 2050 扫描玩者的键控数字小键盘"8""2""4""6"，以决定人物的行走方向。

行 3000 - 5010 判断事件的发生

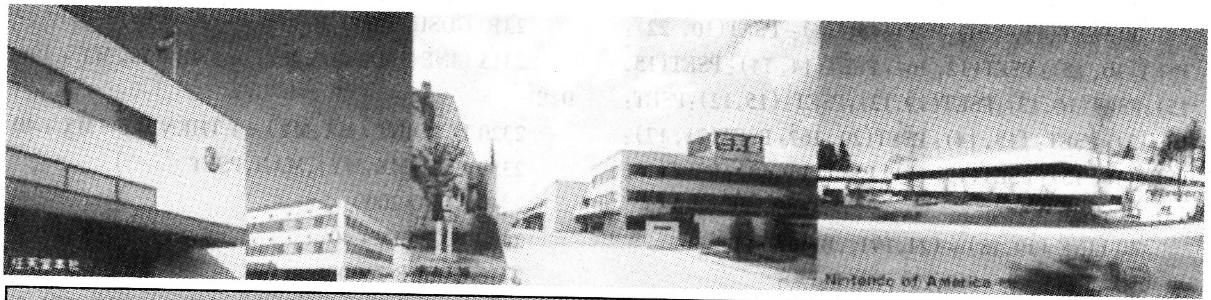
事件①：与人 2 对话

事件②：PLAY MUSIC，END

就是如此了，当然，游戏中的地图和和人物都很粗糙，不过已经算是个"游戏"了吧？如果经过美工对之进行再加工，把游戏的画面作得精彩些，内容丰富些，方式复杂些，就是一个上得台面的 GAME 了。就这么简单嘛。

为了更明白地让广大玩友了解游戏的制作过程。我会先用 BASIC 作例子，STEP BY STEP。没接触过 BASIC，看不懂程序的玩友也不用着急，寒假到了，弄本一本讲 BASIC 的基础书学一学，照葫芦画瓢，你就可以作出比它更有趣和复杂的游戏了。

一场游戏一场梦，SEE YOU NEXT TIME!



任天堂的阴谋

连载之二



题图上的建筑(左图)是设在京都的任天堂部大楼、(中图)是宇治工厂、(右图)是任天堂美国分部

防守反击

超级任天堂并不是第一台高性能的游戏主机。

早在1987年,由日本电气家用电子公司(NEC)所推出的PC－ENGINE(简称PC－E)以及在88年由世嘉(SEGA)公司所推出的MEGA DRIVE(简称MD),都已经正式推出对外销售。其中MD是属于十六位主机,PC－E虽然是属于八位主机,但它的画面、速度、色彩、以及音质等性能足以与十六位机匹敌。也就是说,超任是日本最晚推出的十六位主机。

如果单纯从功能面来说,超任和前面已经发售的十六位机相比,很多人认为它并没有十分明显的进步。一位任天堂杂志的记者。做了如下的说明:

"若单纯就功能而言,象画面的旋转,放大缩小等的视觉效果及演出效果,虽有所提高,但是由于它是最后发售,所以要和市场上现有的机种有显著的不同是理所当然的。在画面的感觉上,和MEGA DRIVE及PC－ENGINE相比,色数并没有很大的差别。而且旋转及放大缩小的功能,也没有办法完全应用到游戏中。因此也就没有那么重大的意义。可以说超级任天堂在基本的背景资料及性能上,和世嘉公司的MEGA DRIVE也没有很大的区别。"

然而PC－ENGINE发售的第四年,也就是1990年9月底的时候,总共累计销售量只有二百四十万台。而MEGA DRIVE在发售的三年之后,好不容易也才突破一百二十万台的数字而已。相对而言,超级任天堂在发售前就出现了一百五十万台的预订量,头两个月即销售六十万台,第一年销售近六百万台的惊人记录。既然超级任天堂在主机性能上并没有明显的优势,为什么却有骄人的成绩呢?

前面的那位任天堂杂志记者苦笑着说:"事实上,超级任天堂之所以如此受欢迎,并非是由八位元转换为十六元的性能差别所引起的,而是由任天堂公司所创出的一种气势。"

是的,中国有句名言:"虽有磁基(农具),不如待时。虽有智慧,不如乘势"

软件动物

任天堂公司在世嘉公司推出MD以后,做为一种牵制手段,一直持续的对外声明:"主机能力的大小,与市场是否活跃并无多大关系。"山内溥先生在回答日本GORO杂志记者大冢英树采访时的谈话,非常具有代表性:

——您认为其他游戏主机为什么卖得不好呢?

山内:"所谓娱乐用商品这种东西,是没有它也能生活的。因此,基本上说来,有或者没有都是无所谓的。因此大家不应该将它视为生活上的必需品。在这种情况下……(中间省略)如果没有出现好玩的软件游戏的话,即使想扩大市场也是徒劳的。而拥有新性能的主机,或高次元主机在推出之后,如果想卖得好的话,必须遵循这个想法。"

——那么,您认为十六位主机比八位主机更有魅力吗?

山内:"我想大部分人都不是以获得主机为乐趣的。而是把玩由它所提供的游戏当作乐趣的。虽然,我不知道从八位机到十六位机到三十二位甚至六十四位机,性能提升多少?但是如果不能做出更有趣的游戏的话,相信玩家是根本不会想去购买的。十六位的游戏机如果卖得不好的话,很明显的原因是因为游戏不够有趣好玩的缘故。"

不用说大家也能够明白,这里说的"丝毫也卖不出去的十六位主机游戏,"指的正是SEGA公司所发卖的世嘉五代游戏机。

公开说"在游戏业只存在一强皆弱的现象"的山内社长,之所以会抱着如此盛气凌人的态度,事实上是有一定的背景存在的。任天堂公司在家用游戏机市场之所以取得成功的主要因素,并非其主机的高科技性,而是把游戏软件有趣性摆在优先的地位。这一点可以用黑白画面制作的杰出游戏"俄罗斯方块"在手持机GAME BOY(简称GB)中受到疯狂欢迎的程度得到有力的证明。※

一般说,在新产品的发售时期,一旦成为大众传媒的焦点的话,原本的旧机型的销量就会急剧下降。在自行车或家电用品的销售中,都被认为是理所当然的。但是由于任天堂重视的是游戏的趣味,所以在超任推出后,旧型的任天堂八位机仍旧保持着每月销量十万台以上的记录。

※《俄罗斯方块》是由苏联人亚雷古塞,帕基多诺夫所设计的解谜游戏。对儿童和在人都有相当大的吸引力,是最成功的游戏之一。不过后来大受欢迎的对战模式,则是任天堂公司自己构思的。

GB海湾参战

在90年世嘉发卖三年后仍旧支持任天堂八位机销量持续增长的重要武器,是当年二月发售的《勇者斗恶龙Ⅳ》。这部游戏无论怎么说,都是任天堂军团中最强有力的游戏软件。借着这部超热门游戏的推波助澜,到处出现抢购热潮。

因为游戏受欢迎而卖出游戏机……这就是任天堂商法的基本战略。

《勇者斗恶龙Ⅳ》就是这一战略的最佳明证。

但是任天堂在日本国内一年销售三百万到四百万台的黄金时代到此也被迫告一段落。从83年到90年底,任天堂八位机在日本共销售一千七百万台。而90年一年间才销售了一百一十三万台。美人迟暮已不可避免,无论用什么品牌的化妆品。在国内所减少的部分则转移到了当时尚未饱和的美国欧洲市场。对于美欧的输出数量,在那几年一直保持着每年九百万到一千万台的高潮。终于达到三千七百多万台的天文数字。

如此看来,依照山内社长的说法,是无论如何也找不到超级任天堂必须于此时发售的决定性理由。

关于这一点,任天堂方面也如此说。对于是否是因为感到其他机种MD或PC-E对任天堂本身造成威胁的疑问,总务部长今西弘史这样说:"超级任天堂最大的敌人不是这两者,而是原来的任天堂。"

超级任天堂和此前推出的GAME BOY不同,它和任天堂八位机一样,是使用电视画面来玩游戏的。所以超任和任天堂无可避免地兄弟睨于墙,进行电视的争夺战。因此超任和任天堂相比,如果不能更加有趣的话,就会遭到"什么呀!竟然生产这种东西……"的批评。※※

当时任天堂主机在美国和日本的年销售量仍保持在一千万台以上。而游戏卡的销售,每年更维持在八千万盘以上。

除此以外,如果出现了象《勇者斗恶龙》系列这样的超热门流行游戏的话,在销售量可高达四百万盘的冲击下,也可以期待任天堂八位机销量有所增长。因此超任的登场,当然可以满足玩家殷切的期待,但也造成游戏业界极大的不安,因为一旦玩家认为超任并没有想象的那样好,任天堂每年几百亿美元的市场有可能转眼间尽数成空。

这样的赌注,是任天堂输不起的。

面对这样的市场风险,任天堂为什么还要发售超级任天堂呢?

※※海湾战争期间,连驻扎在沙特阿拉伯的美军都直接向任天堂公司购买手持机GAME BOY,以满足士兵的娱乐生活。GB最先的设计是使用专用电池,但在社长"不能让外国人等待充电而不能玩"的一声令下,而改成使用一般电池。

百亿大豪赌

1990年11月26日,超任在日本发卖五天后,松下电器产业公司发表了一条震惊世界的消息:松下公司和美国著名电影娱乐公司MCA达成协议,以总价值六十一亿三千万美元的价格购买MCA,并且于当天下午在纽约签约。

但是在喜气洋洋的气氛中,松下公司内部却有许多人持不同的看法。当时松下由于连续的好景气,所以在90年9月底,手头上拥有三兆二千七百亿日元。而收购MCA的六十亿美元,就要占用松下资金的四分之一。再加上松下方面也没有经营电影公司的人才,因此不禁令人十分担心。

而且松下也没有利用擅长制作电影巨片的MCA来

支配全世界电影市场的想法，那么这一次的兼并行动，到底目的何在呢？

其中的秘密与 MAC 旗下有一家以制作畅销电影闻名的环球电影制片厂有关。松下的目的就是利用这些畅销电影，来打开自己公司的录像机和影碟机（LD）的市场。也就是说，兼并的目的其实是在于 MCA 所拥有的丰富软件。

在相同的目的下，索尼公司在一年前的九月，收购了哥伦比亚电影制片厂。而当时的收购价格，包含承担债务的部分，总共高达四十亿美元之多。这样的金额是在松下收购 MCA 之前，日本企业在收购海外企业方面最高的金额 。

而在此时，松下和索尼正在录像机的市场中，竞争 BETA 制式和 VHS 制式到底谁是霸主。虽然他们都决定要推出自己的录像机，但是两者都缺乏具有魅力的软件。因此不管是松下或索尼，都希望利用收购来的电影公司的作品，来使消费者购买自己公司所推出的录像机。而如果有足够软件的话，在将来新的 AV 主机制定国际化统一规格时，就能占据有力的地位。其中最直接的目标是 90 年代后期的焦点产品 HI－FI 机种。

对于推出 BETA 而惨败给松下 VHS 的索尼公司而言，更能体会到因缺乏软件支持而落败的深切痛楚。因此而将整个公司的命运作为赌注买下了哥伦比亚电影制片厂。

最终一路哭

硬件在发售上的关键是软件——这正是目前高度情报化社会的最大潮流。松下及索尼不愧为商场老将，对这一点有相当清醒的认识。在这一话题上，任天堂的基本经营战略是：对软件的重视甚于硬件。

任天堂的营业额构成比例是“硬件 55%对软件 45%”(今西弘史提供)。从这一结构看，它的硬件利润额高于软件利润额。或者说任天堂并非是一个只靠软件维持营运的企业。但是为什么通常把任天堂看作是一个生产软件的企业呢？山内社长的话有相当的代表性：

“只要制造出品质优良而又价格便宜的东西就能卖出去，这是硬件厂商的想法。但是在娱乐业这个世界中，这件事并不是如此简单。东西要是有趣的话，即使价格多么地昂贵，消费者也会购买。一般说来，对于生活必须品而言，对于滞销的产品，只要价格稍微调整，一般还是卖得出去的。而对于家用游戏机这个市场来说，如果它不好玩，不有趣的话，则不管打多少折扣，还是卖不出去。也就是说，一旦它获得没意思的评价时，这个游戏的寿命就结束了。因此，如何开发出可以抓住消费者的游戏软件，才是真正重要的关键。”

这一段话完全体现了任天堂作为软件厂商的基本立场。但是我们也不能忽视它“制造品质优良且价格便宜”的所谓硬件厂商的立场。

任天堂公司在任天堂主机这一案例中，就忠实地实践了软件厂商和硬件厂商两面出击的生态模式。而这一点也正是任天堂主机在家用游戏机市场取得胜利而呈现一花独放的根本原因。

说到硬件方面，话题则要回到任天堂主机刚刚登场的 1983 年 7 月。当时，任天堂正和日本国内十四家敌对的家用游戏机生产厂商展开激烈的销售竞争。

由美国雅达利（ATARI）公司的 ATARA2600 为首，另外还包括了 KONDOAL 公司的 MAX MACHINE。日本则有 A 扑克（A POKER）公司的 VISION，万岱(BANDAI)公司的 INTEL VISION，达卡拉(TAKARA)公司的 PERSONCOM，多米（TOMY）公司的 PYO 太，TSUKUD 公司的 OZERO MULTI VISION 及 SEGA 公司的 SG 1000 以及 SHARP 公司推出的统一电脑规格的 MSX。※※※

任天堂在这些主机中，是最后一个销售的。

最后的结果是，除任天堂外，所有的游戏主机都失败了。



※※※统一规格 MSX 是由日本 ASCII 和美国 MICROSOFT 合作提案下，由松下电器、索尼三洋等公司各自制造贩卖，型式不同，但规格统一的电脑硬件系统。

大名鼎鼎的古装对战名作在A'CAN登场!

三国志　武将争霸

文/GUN

类型 ACT　机种 A'CAN　厂商 熊猫软体　容量 20M

关于武将争霸

对战游戏已占据整个软件领域的统治地位很多年,时至今日玩对战游戏入迷的人,在全部玩家中的比例就算没有80%,也得有75%了吧。但是,相信也是大多数人的共同遗憾:所玩到的游戏中,角色出招时都是在用日文或英文喊出必杀技的名称,象什么升龙拳(しょうりゅうけん)、波动拳(はどうけん),现在为止能掌握正确读音的人也不多吧。而少数的中国籍角色,如春丽使用气功拳竟然也在用日文叫着"き こうけん",真烦人。说来说去也就只有《斗士历史》中的李,使"穿弓腿"时是用中国话,但也是(粤语)说出来的。

这样,要玩到中国化的对战GAME,只能去找由国人推出的作品,但也仅有为数不多的几款,而且不是在街机便是在电脑上出现,觉得可惜吗?大可不必,因为这次我们要介绍的就是一款在家用机推出的纯粹的中国式对战节目——《武将争霸》。

说起《武将争霸》可是一部大大有名的作品:最早出现于个人电脑,受到海内外各界的广泛注目,甚至日本厂商如NEC也慕名而在其主机上进行移植。现在,这部具有经典意义的名作终于在国人第一台家用机A' CAN上登场了。

《武将争霸》的英文名称是"SAN GO FIGHTER",从标题画面可以看到,连字体都明显带有"STREET FIGHTER"的感觉,游戏本身的各种必杀技出招等设定也与"SF"十分相似,并且还设计了在气力满档时才可以使用的超必杀技!

《武将争霸》中的登场角色共有12位,模式上分为剧情(武将争霸)、对战(双人对决)和设定模式三种,在设定中可以进行键钮配置变更、难度调节、时间限制有无等项目的选择。另外,可以充分体现完全移植的特征是,战败后的接续画面,带有"宁死不屈"及"倒戈投降"的大字选项也被忠实再现。

出招、攻略、与角色介绍

被尊为武圣的美髯公 **关羽**

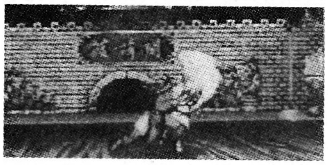
作为五虎将之首的关羽,攻击力是众角色中第一流的,必杀技的配置很丰富,但大技的空隙较大,要熟悉性能后才能上手。

青龙摆尾:←→·拳



流星赶月:←↓·拳
泰山压顶:(跳跃中)↓+拳
回马刀:↓↓→·拳
(*)穿心拳:气力满档时接近对手←或→+拳

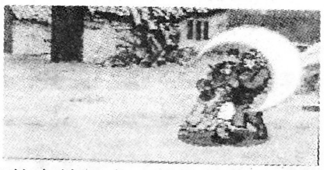
饮酒海量的上将军 **张飞**



生性勇猛的张飞,在实战中的气势比关羽还要强,必杀技的威力也堪称一流。飞行道具"排山掌"容易使出,因而要多多利用。

排山掌:←→·拳　霸王掌:↓→·拳
连环掌:(跳跃中)↓+拳　连环脚:←→·脚
(*)爆 烈拳:气力满档时接近对手←或→+拳

在长坂坡制造传说的武将 **赵云**



赵云是较需要技巧的角色,在所有人中速度首屈一指,除了飞行道具的对空技,体术系的风卷残云是连续击打的有效招术。另外横扫千军可以击退对手的追击,要熟练掌握。

青虹斩:←↓·拳
新月斩:←→·拳
风卷残云←→·脚
横扫千军↓←·脚
(*)百袭掌:气力满档时接近对方或←或→+拳

出身名门的锦衣贵公子 **马超**

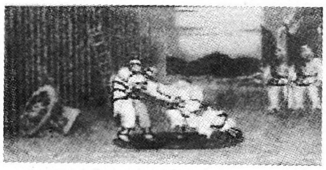


在五虎将中,马超是比较特殊也难以掌握的角色。使用他作战时,只要能有效地利用飞行道具及各种体术的判定时间等便可轻松击败对手。

回旋腿:↓→·脚
翻山搅海:↓←·脚
旋风脚:←→·拳
(*)无影脚:气力满档时接近对手←或→+拳

宝刀不老的神箭手 **黄忠**

黄忠在必杀技的配置和属性方面均比较正统派，用飞行道具使对手跳起再以对空技将其击落是他的标准战法。但青龙探爪等大技的空隙很明显，因此不适合打细致的埋身战。



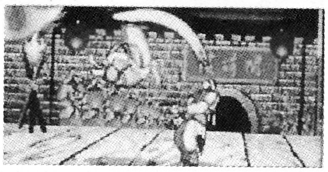
百步穿杨：←→·拳

黄龙探爪：↓→·拳

双恨脚：↓→·脚

(＊)连环手：气力满档接近对手←或→＋拳

用战斧砍开道路的名将 **徐晃**



徐晃是十分好用的角色，他的必杀技攻击范围很大，普通技也可以击到较远的地方。另外，整体性能也十分出色。

划地斩：→↓·拳

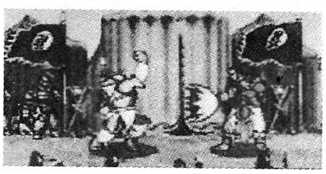
顶上压：跳跃中↓＋拳

旋风斩：←→·拳

回旋斩：↓→·拳

(＊)疾刺斧：气力满档时接近对手←或→·拳

治军严明的统帅 **夏侯渊**



夏侯渊作战主要依靠飞行道具和对空技术取胜，双冲拳若抓住正确时间是可以透波攻击的。

刚裂拳：←↓·拳

双冲拳：←→·拳

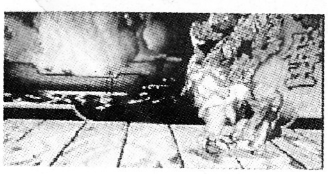
撞头冲：←→·脚

回旋脚刀：↓→·脚

(＊)连环脚：气力满档接近对手←或→＋拳

拔矢啖睛的大将 **夏侯惇**

夏侯惇与夏侯渊的招式，性能等没定基本相同，同而僵硬时间和破绽比夏侯渊更小，两人各有长短之处，不过当作一个人来使用也不成问题



破地拳：←↓·拳

双冲拳：←→·拳

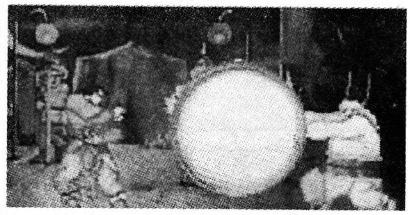
撞头冲：←→·脚

回旋脚刀：↓→·脚

(＊)连环拳：气力满档时接近对手←或→＋拳

猛虎般勇猛的铁人 **许褚**

没有真正意义上的飞行道具，以体术的怪异突进攻击为主。而攻击力十分强劲，虎击波若打中对手能造成很重的伤害。



虎击波：←↓·拳

猛虎冲：←→·拳

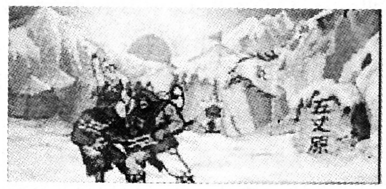
饿虎扑：↓→·拳

飞虎扑：跳跃中拳或↓＋拳

(＊)虎痴拳：气力满档时接近对手←或→＋拳

有"古之恶神"称号的强者 **典韦**

典韦的凶杀技较少，也没有飞行道具，但攻击力一流，而且攻击距离很长，擅长于掌握时间的人可以使用他。对空技的回转斩很有价值，要多加利用。



回转刺：←→·拳

大鹏展翅：←→·脚

回旋斩：↓→·脚

(＊)双杀戟：气力满档时接近对手←或→＋拳

举世无双、所向无敌的背叛之豪杰 **吕布**

作为举世无双的豪杰，在本作中拥有最强的攻击力，是个十分好用的人物。



龙斩拳：←↓·拳

飞龙拳：↓↑·拳　　旋风拳：↓→·拳

火炎拳：←→·拳　　降龙抓：跳跃中↓＋拳

(＊)猛龙拳：气力满档时接近对手或←＋→拳

以统一天下为目标，才学过人的英雄 **曹操**

虽然是一代君主，但作为本作的BOSS，其必杀技的威力也是不容忽视的，只有打倒他才能通关。



金蝉脱壳：↓→·拳　　双绝手：←→·拳

双摆脚：↓→·脚　　白鹤飞脚：←→·脚

(＊)铁头功：气力满档时接近对手←或→＋拳

游戏研究所



游戏研究所于今期正式成立，所长 H · Man 在大门前贴出如下告示：

你想使自己的游戏水平更上一层楼吗？你想对游戏有进一步深入研究吗？你想成为游戏专家吗？你想为发展我国的游戏文化做一点贡献吗？那么，欢迎加入国内第一所专为研究游戏而创办的“纸上”研究所。

研究目的：剖析游戏精华，揭示游戏奥义

研究对象：游戏软件与硬件

研究方式：纸上谈兵

凡对游戏软硬件有一定研究的游戏迷均可成为我们的研究人员，研究所的大门始终向你们敞开，这里是把你们研究出的游戏心得、探索出的游戏奥义奉献给广大闯关族的前沿阵地。WELCOME TO HERE!

第五种密码——“叠合码”及破译方法

文/ZZX

《软件》95 年第四期曾介绍过武汉金扬同学发现的四种游戏密码，笔者经过研究发现了一种新的密码——叠合码。

这种密码有以下特点：

1、此类密码通常由 7 - 12 个字符组成，比较短小。

2、与各类数值相关的是字符组，各字符组内的“进制”与字符表中的字符的个数有关，而且，字符组之间是相互重叠的，这是此类密码的最大特点。

3、通常，字符表的顺序并非所给顺序，即并非是从 0 - 9 或 A - Z，而是杂乱无章的。

4、加密符与有意义字符的关系不太直接，但与各种数值的变化关系更明了一些。

破译这类密码时一般要经过以下几步：

1、先确定与各类数值相关的密码位数含义，能确定多少就先确定多少。

2、将字符重新排序，这一类密码的字符表都要经过重新排序才能破译，这一步虽是很麻烦，却是必不可少的。

3、寻找规律，找到后就可随心所欲地造出新的密码。

下面本人以破译的 FC 的《龙虎拳》(BEST OF THE BEST)的密码为例：

《龙虎拳》的初始密码为“HF4HBBBB2”共 9 位数，通过训练、战斗可知道与“RESIST”(耐力)相关的是密码的第 2、3、8、9 位，与“STRENG”(力量)相关的是第 3、4、5、8、9 位，与“REFLEX”(防御力)相关的是第 1、2、8、9 位，与战斗相关的是密码的第 5、6、7、8、9 位，这样就可以发现：无论何种因素变化，第 8、9 位都会变化。因此可以确定：“耐力”为第 2、3 位，“力量”为第 3、4、5 位，“防御力”为第 1、2 位，“战斗”为第 5、6、7 位，“加密码”为第 8、9 位。

接下来去训练，提高某一项数值，记下字符变化的顺序，并且每次只让数值加一。训练好以后，会发现当密码中某一位变为“B”时，它右面一位会有所改变，联想到数值的进位，“B”即为“0”，再顺序排列就可得到新的字符表“BVL4G0Q8DXN6J2S $ CWM5H129FZP7K3T□”，即相当于“0 - 31”。

找到该表后，就可将密码数字化为“0 - 31”。这样通过观察可发现：“耐力”数值每加 1，密码第 2 位就加 4，当第二位大于或等于 32 时，第 3 位便加 1；“力量”数值每增 1，密码第 3 位就加 16；第 3 位大等于 32 时，第 4 位就加 1；第 4 位到达 32 时，向第 5 位进 1；“防御力”值每增 1，密码第 1 位就加 1，第 1 位到达 32 时，向第 2 位进 1；另外，加密符在任何数值加 1 时，第 8 位都加 16，进位时向第 9 位进。

按以上规律，再通过计算，便可造出每样数值均为 99 的超强密码“4 $ KWVBBB1”及每样数值均为 0 的最差密码“BBBBBBBBB”，通过继续摸索还能得到本游戏的超强密码“4 $ KW□□□WH”，这时不仅所有数值都达到 99，而且全部敌人都被打败。

近年来，不断有更新更复杂的密码在不同机种的游戏上被采用，而且现有的密码种类的数量也远比想象的要多。“路漫漫其修远兮，吾将上下而求索”。希望广大玩友能在译码的漫漫长路上跨出新的一步。

责编：H · Man

游戏机进化论　第七讲

虚拟现实系统

特约撰稿人／叶　伟

我们已经习惯了游戏机的固有形式，那就是主机、卡带(或光盘)加显示器。从70年代末到90年代初，从家用机到业务用机，几乎无一例外地沿用着这种模式。它大概可以算作是游戏机脱胎于电脑的最明显的表徵了。

然而，随着人类科学技术的飞速发展，这种固有的形式也受到了强大的冲击。这个冲击来自于一种称为"虚拟现实"的系统。

顾名思义，这个系统就是采用各种可能的手段，使用户进入一个由电脑凭空创造的、但表现得极为真实的世界，使用户能以举手之劳，在逼真的环境中达到自己的目的。

比如说，虚拟现实可以用来对外科医生进行手术的操作培训。我们都知道，手术的成功与否在技术，而技术主要来自于经验，但现实生活根本不可能提供这么多的病人给新手作实践培训。

不过如果使用了虚拟现实系统就不同了。只要带上特制的眼镜和手套，操作者就能看到和触摸到非常逼真的人体，便可以进行与实际情况完全一致的手术过程了——唯一不同的是这个人体是由电脑创作的，操作者不心担心有任何失误，电脑还可以根据具体的操作行动指出错误所在。这样，培训一个外科大夫就成为一件简单而且快捷的工作了。

我们当然不是在讨论动手术的问题，一直走在科技前沿的游戏界已经敏锐地感觉到了虚拟现实的力量。对于电子游戏来说，这可能是革命性的。它将使人彻底抛弃对游戏机的固有认识。

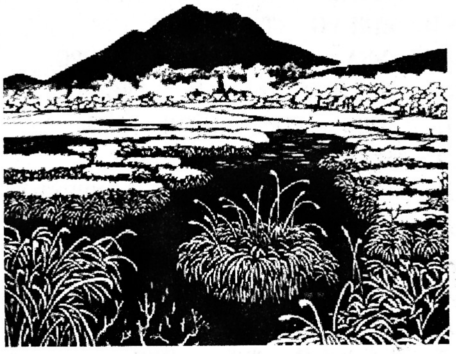
虚拟现实系统已经被用在新一代的业务用机上了，其中比较著名的是SEGA的VR—1系统。

该系统外形象一只飞船，可同时容纳8位游戏者。玩家登船戴上特制的眼镜、手套之后，便进入了一个极为逼真的三维立体世界。游戏者仿佛拿着先进的武器，驾着飞船，在未来繁华都市的上空中进行激烈的战斗——事实上，这一切都是虚拟的。但所有经历过这一切的人，无一不为游戏中逼真的视觉、触觉效果所折服。

业务用机毕竟是代价昂贵的，只有把这种技术运用到家庭游戏之中才具有真正的意义。不过，由于这种游戏的所有感觉全由电脑模拟，对处理器的要求很高，16位机根本无法胜任。就算是如今的次世代时代，CPU对处理虚拟现实的效果也是望而生畏，而且附属配件多，成本高。任天堂的VIRTUA BOY是一个小小的尝试，但并没有得到好评，其主要原因正源自于此。

最近，雅达利发表了使用在其64位机"JAGUR"上的虚拟现实系统，从画面上来看，效果已经非常接近业务用机了，售价也是普通人可以接受的。这套系统是否能够突破目前家庭虚拟现实停滞不前的现状，是否能给雅达利带来一线生机？看来只有让事实来说话了。

责编：STAR



新消息　快节奏　短文学
欲知 GAME 天下事
请看

海外采风

SATURN VS PLAY STATION

次世代主机的代表:SS 和 PS 激战一周年激战回顾

在 95 年 11 月 22 日及 12 月 3 日,世嘉 SATUAN 和索尼 PLAY STATION 分别迎来了发卖 1 周年的纪念日。

在这"一年战争"中,SEGA 和 SONY 两家公司,究竟是谁占了上风呢?

从发售的主机台数上看:

"根据统计,至 12 月上旬,已突破 200 万台"(SEGA)

"12 月中,发卖台数达到 200 万台"(SONY)

看来,在硬件方面势均力敌,都获得了 1 年内突破 200 万台的成绩。而软件方面又如何呢?

从总数上,至 11 月 17 日为止,SS 共发售 111 款,而 PS 是 103 款。

分类型查看一下的话,就会发现 SS 软件主要在 ETC 和 AVG、RAC 方面占优势,PS 在 STG 上占优势,其余类型双方基本相同。

ACT(动作类):SS 是 17 部,PS 是 15 部
STG(射击类):SS 是 7 部, PS 是 16 部
SLG(模拟类):SS 是 9 部, PS 是 11 部
RPG(角色类):SS 是 5 部, PS 是 8 部
PUZ(智力类):SS 是 6 部, PS 是 10 部
TAB(桌上类):SS 是 22 部,PS 是 22 部
AVG(冒探类):SS 是 14 部,PS 是 6 部
SPG(运动类):SS 是 12 部, PS 是 9 部
RAC(赛车类):SS 是 7 部, PS 是 3 部
ETC(其它类):SS 是 12 部, PS 是 3 部

那么,在两机种的参入厂商又软件价格方面是怎样的呢?请看下表

项目	SS	PS
日本国内厂商数	365 家	500 家
国外厂商数	40 家	260 家
软体最高价格	14800 日元(三国志Ⅳ)	15800 日元(EMIT)
软体最低价格	1280 日元(VR 战士 CG)	3980 日元(PA!)
软体多数价格带	5800 日元(40 部)	5800 日元(56 部)
软体平均价格	6407 日元	6334 日元

显然,PS 在平均价格相同的情况下,加入厂商占有明显优势,从长远上看,这一差别是十分重要的。但到目前为止,用不相上下来形容双方的战况仍然毫不过分。眼下,已进入竞争的第二年。这是一般意义上被称作"体现主机真正价值和实力的年份"。再加上任 64 的加入。会掀起一个更高的浪涛吗?



▲PS 和 SS,这对宿命的敌手较量了一年,仍保持抗衡的态势,实在不易。

1月～2月，新作发售表

（因篇幅所限，本期只刊载SFC、SS及PS的软件，从下期起，加入GB、GG等机种内容）

SFC

1月12日，魔导物语～花丸大幼稚园儿德间书店 RPG
12日 传说之最快速赛车 BPS RAC
19日 垂钓～离岸篇 PA CK IN VIDEO ETC
26日 围棋俱乐部 HECT TAB
26日 幼稚园战记～魔陀罗 DATAM POLYSTAR RPG
26日 无人岛物语 KSS SLG
下旬 SD高达PUZ BANDAI PUZ
下旬 忍者乱太郎2 C、BRAIN ACT
下旬 信长之野望天翔记 光荣 SLG
1月 林海峰九段围棋道场 ASK讲谈社 TAB
1月 超级棒球道 BANPRSTO SPG
1月 幕末降临传ONI BANPRSTO RPG
1月 利那斯Ⅱ—封印之侍徒 ASMIK RPG
1月 RPG工具2 ASCII RPG
9日 将棋最强Ⅱ对局篇 IMAGINEER TAB
9日 心跳纪念品 KONAMI SLG
9日 圣龙战记 SQUARE RPG
23日 蓬莱学园之冒险 WING RPG
23日 前线外传——枪之危机 SOUARE ARPG
23日 GOD IMAGINEER RPG
23日 美少女摔角列传 KSS ACT
2月 96全国高校足球 IMAGINEER SPG
2月 空屋 VISIT AVG
2月 美少女战士S ANGEL ACT
2月 混沌之种——风水回廊记 TAITO RPG
2月 星之卡比 任天堂 ACT

SS

1月12日 J联盟足球俱乐部 SEGA SPG
12日 VR战士CG(舜帝) SEGA ETC
12日 VR战士CG(里昂) SEGA ETC
26日 勇者英雄 SEGA ARPG
26日 四柱推命 DATAM POLYSTAR ETC
26日 死之假面 电脑工场 AVG
下旬 天地无用 YUMEDIA AVG
下旬 极级麻雀 ATHENA TAB
下旬 街头霸王ZERO CAPCOM ACT
9日 VR战士CG(影丸)SEGA ETC
上旬 提督之决断Ⅱ 光荣 SLG
2月 FEDA复刻版 YANOMAN SLG
2月 忍空 SEGA ACT
2月 亚鲁巴外传 SUNSOFT RPG
2月 恶魔战士Ⅱ CAPCOM ACT

PS

1月13日 七水晶传说 XING RPG
13日 水浒演武 DATAEAST ACT
13日 魔法糖 DATAEAST ACT
26日 超级VG TGL ACT
26日 NBA IAM ACCLAIM SPG
26日 死之假面 电脑工场 AVG
1月 ROBO PIT ALTON ACT
1月 双截龙 UBRAND ACT
1月 第四次超级机械人大战S BANPRSTO SLG
1月 街头霸王ZERO CAPCOM ACT
2月23日 美国横断问答 VICTOR ETC
2月 ALONE IN DARK VICTOR AVG
2月 蜃气楼回廊 PLAYSTAGE AVG
2月 太阁立志传 光荣 SRPG
2月 FEDA复刻版 YANOMAN SLG
2月 PGA高尔夫'96 VICTOR SPG
2月 全日本GT赛车 KANEKO RAC

3DO

1月1日 D之食卓精选集 WARP ETC
13日 斗牌传 MACRONET TAB
15日 SHORT WARP WARP ETC
26日 诞生 SHAR ROCK SLG
1月 机械人格斗 MACR SOFT ACT
1月 最终浪漫2 AFI TAB
2月 魔塔THE TOWER OPENBOOK AVG
2月 心跳麻雀 SONET TAB
2月 克兰迪夫王国 SARAH RPG

NGO

1月8日 音速战机3 VIDEO SYSTEM STG
26日 REAL BOUT饿狼传说 SNK ACT
1月 樱桃小丸子 TAKARA ETC
2月23日 REAL BOUT饿狼传说CD版 SNK ACT

街霸研究(1)——战斗系统

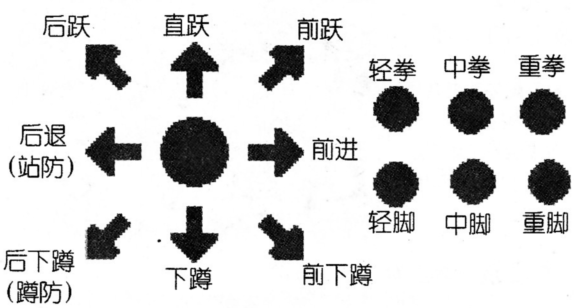
文/特工黄

自 1991 年 3 月《街霸Ⅱ》出现至今，已历时五个春秋，从《SF Ⅱ》、《SF Ⅱ'》、《SSF Ⅱ》、《SSF Ⅱ X》到最新的《SF ZERO》，虽然在不断改进，精亦求精，但其最基本的战斗系统没有多大变化，仍然沿用的是《SF Ⅱ》的模式，为什么这个战斗系统如此经久不衰，并成为对战格斗游戏划时代的创举，被后来的对战游戏纷纷效仿？它的魅力倒底在何处？自然值得研究研究。

(注：以下操作均以左方角色为例)

简洁应手的操纵性

摇杆的八个方向配合六个攻击键，这就是战斗系统的基本，其最大的创举在于将角色的行动和防御都综合设定在方向杆上，使得攻击和防御这两个矛盾体能够分开操纵，从而做到防御时得心应手，眼到手到，这种反应速度是单设一个键用于防御所无法比拟的。另外，比起《街霸Ⅰ代》只用两个攻击键的设定(一拳一脚，以按键时间长短决定强弱)，六个攻击键将三个强度等级的拳脚键完全分开，做到各司其职，这也是《街霸》自身一次革命性的突破，到现在，六键的设定已成为格斗游戏的典范，可以说，以上这一合一分，就是《街霸》成功的基础。

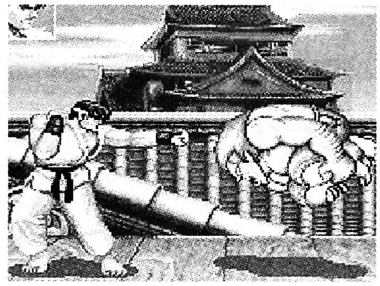


▲将行动和防御都设定在摇杆上，并有六个攻击键，这种设定已经成为对战游戏的典范。

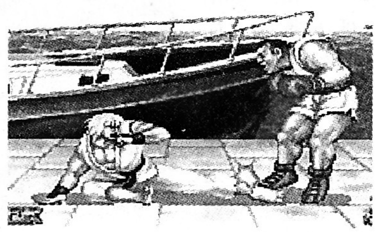
复杂多变的攻击方式

完全脱离了以往格斗游戏的群殴模式，《街霸》是完全一对一的战斗，由于角色足够大，不同攻击方式的细节得以充分表现，攻击方式按招式可分为四类：普通技，必杀技，投掷技，特殊技。

普通技 通过简单的按键即可使出，是主要且基本的攻击手段，拳和脚都有弱、中、强三种攻击方式，强威力的攻击，攻击力大，但是空隙也大，招式落空时呈现的破绽容易遭对手反击，一般用于有把握的攻击；弱威力的攻击则出招破绽少，多具有连续攻击的特性，但是相对威力也弱，通常用于试探对手，并可封住对手的许多攻击，在连续技中则是承上起下的必用招式，中攻击威力则介于弱与强之间，贵在中庸，实用性强。



▲隆：只要这样连续按轻拳，就能封住你这个野蛮的家伙。

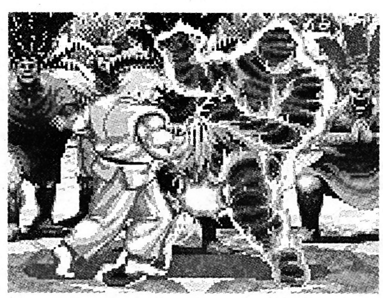


▲中扫腿是实用的招式，拳王拜森最悚这一招了。



▶毫不怜香惜玉的本田抬手就是一记大耳光，看来重拳的威力真是非同小可。

必杀技 通过连续输入特定按键顺序而使出，威力较普通技大，破绽也较大，用弱、中、强键使出的必杀技有着细微的差别，而且各具特性，一般是重必杀技攻击力和有效范围都大，但破绽也极大。



▲肯的重火焰升龙拳在近身击中时可连续燃烧对手三次，不过一旦落空，破绽也是最大的。

投掷技

通过方向键前（后）加中或强攻击键使出的投掷对手的技巧，包括变种的擒拿技和野蛮技（啃咬，捶击），通常能产生比一般的普通技和必杀技更有力的打击。



▲VEGA的重铲威力大破绽也大，要是被防住……傻了吧，这回跑都来不及了。



◀说起投掷技，我桑基尔夫可是一等一的高手，谁能和我一决高下（拜托别用气功之类旁门左道……）

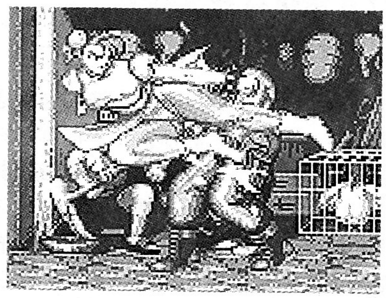
不过，由于设定在空中只能做一个攻击动作，这样空中重型招式自然较轻招有利。所以要体现出轻招在空中的优点，除了出招和收招快外，只能用加长轻招空中有效时间的方法，这样，就出现了地上和空中招式的有效时间完全不同的有趣现象：在地上重攻击有效时间长，而在空中有效时间短（它在空中和轻攻击相遇时就会显得相当不利，常常被克），对于在空中惯用重招的玩友，不妨多试试轻招，一定会收获不小。

特殊技

在一定条件下通过方向键和攻击键配合使用而产生，说白了就是特殊的普通技，通常有奇袭的效果，要多加以利用。



▲春丽的特殊技“鹤脚落”能翻到对手身后逆向攻击，你能防得住吗？



◀春丽的轻脚在空中真是所向披靡，古烈大兵刚使出拿手的脚刀，就被无情地击落了，见识到空中轻脚的厉害了吧。

基础技完全解析

招式的攻击判定

招式从使出到完成须经过三个阶段：

出招时间 即完成出招动作所需时间

有效时间 招式形成到收招前的攻击判定有效时间

收招时间 完成收招动作的时间

轻型的攻击这三段时间都很短，而对于重型攻击来说，它的整个招式完成时间比较长，且在出招和收招这两段时间内无法进行攻击和防御，所以破绽也较大，每个重攻击的出招、有效、收招三段时间的长短从例都略有不同，要想灵活应用好可不是一件简单的事。



▲出招时间　▲有效时间　▲收招时间

招式的用途和有效距离

随着招式强弱的不同，对应的攻击有效距离也不同，一般说来强攻击比弱攻击有效距离远，除了有效距离，每招还都有自己的攻击特性，只有熟悉各招的有效距离及特性范围才能做到有的放矢。

上段技

攻击对手头部



▶飞鹰的重脚就是长距离的上段技，可以攻击三步距离之外的对手，也可以用作对空技。

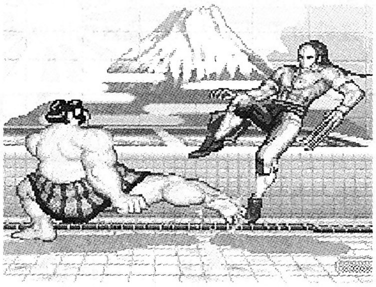
中段技 攻击对手胸、腹部



▲飞龙的重拳是单刀直入的中段技

下段技

攻击对手的下盘（脚部），一般是重攻击才能使对手翻倒。



▲本田的轻脚让人防不胜防，它也能使对手翻倒，是下段技的特例。

对空技

用于反击空中对手的招式通称对空技。



▶达尔辛姆的近身中拳是极实用的对空技兼上段技，对付布兰卡这类喜欢近身跳踢的家伙极为有效。

招式的变化

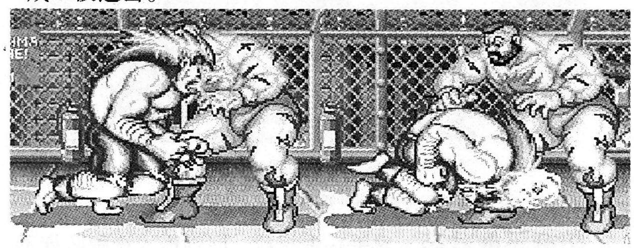
随着与对手距离的远近不同，某些招式会出现相应的变化，看上去似乎变成了新的招式。



▲隆的远身重脚和近身重脚截然不同，远身时是上段技兼对空技，近身则是空手道中著名的直下落踵二段踢。

特殊攻击招式

二段技 招式的第二式能在第一式完成后自动使出，只要第一式命中对手，第二式就必中对手从而造成二段连击。



▲布兰卡的前＋中拳是从头磕到脚的二段技，只有用蹲防才能完全防住，要是用站防只能防住第一击。

逆向攻击技 是能够跃过对手头顶后再进行攻击的特殊攻击方式，大多数选手都有逼使对手采用逆向防御方式的空中招式，用做连续技的第一式极为适合。

迈向真正的格斗之路——完美的防御技

没有防御，《街霸》的角色对战就和流氓打架没什么区别，只有在攻击和防御的完美韵律中才能体会到《街霸》真正的魅力，基本的防御姿态只有两种：站防和蹲防，在《街霸 ZERO》里还新增了空中防御技巧，是否能正确运用防御手段是区分门外汉和入门者的唯一标准，不过在防御的同时又想出拳攻击，结果导致防御失败，这是容易犯的错误。



▲对空中攻击应该采用站防姿式。

站防 能防住对手的空中攻击和上中段攻击，对下段攻击则无法防御，初级者总是被站防和蹲防所困惑，常犯用蹲防去对付空中招式的致命错误（抱着蹲防万能或蹲下就能躲过的想法？那就大错特错了）。

蹲防 能防住对手的上中下三段攻击，但对空中攻击则无法防御，不过针对在地面上的对手用蹲防就可完全防御这一缺点，从《街霸 X》后出现了所谓蹲防无效的地上特殊攻击技，从而弥补了这一缺陷。

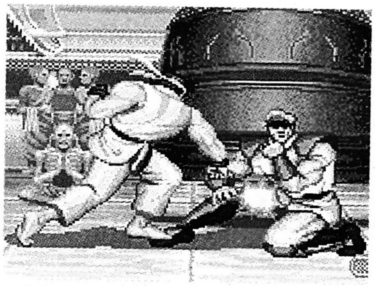


▲对扫腿应采用蹲防姿式，不过不能防御空中攻击。



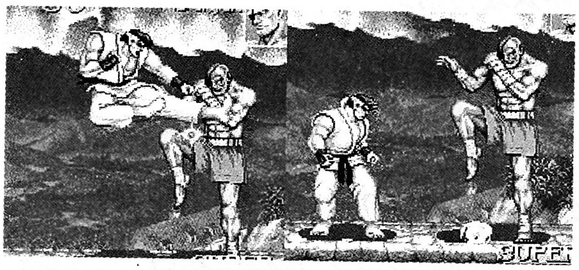
逆向防御 是被对手跃过头顶攻击时所需采用的特殊防御姿势，即使是高级玩家也有防错方向的时候。

◀对这个逆向攻击应该按左来防，而角色却摆出向右防御姿式，真是容易让人防反了。



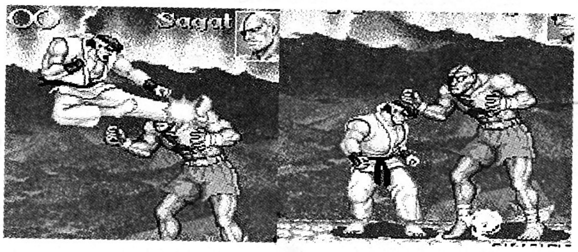
◀这是《街霸X》中隆让对手蹲防无效的特殊技“锁骨割”，怎么样，蹲防也中招了吧，必须用站防才能防住。

防御时间 防御时，根据受到攻击的强弱，防御的解除时间也不同，受到较强的攻击，相对的从防御状态到解除防御所需的时间也较长。



▲隆的跳踢攻击迫使沙加特防御，不过直到隆着地后他的防御姿式仍没有解除，这就是防御时间的概念。

防御不能状态 对手在中招后，即会进入这种防御不能状态，受到越强的攻击，产生的防御不能状态也越长，利用对手的这种状态及时连续打击就会出现连续技。



▲如果中了隆的跳踢，沙加特就进入防御不能状态，直到隆着地该状态还没有解除，是用连续技的好机会！

昏迷状态 在受到对手连续打击后，选手就可能进入在一定时间内无法行动和防御，任人宰割的昏迷状态，给对手造成使用强力连续技的绝好时机，恢复清醒所需的时间和昏迷的程度有关。在这时再受到对手的攻击也能立即清醒，在昏迷状态中快按方向键左右能有助于迅速恢复清醒。一般说来，连续给予对手3次中或强攻击就能导致其昏迷。



▲四种昏迷状态由轻到重分别是：天使，星星，小鸭，死神，本田在昏迷时挺可爱的嘛！

投掷技——近身之奥义

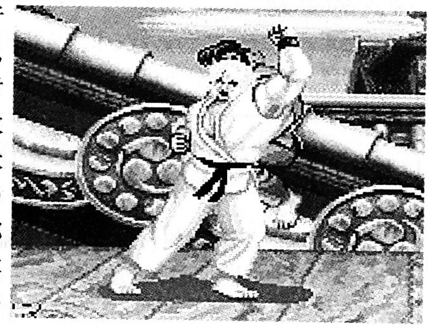
在地面接近对手时，用方向键前或后配合中或强攻击就可使出投掷技或是变种的擒拿技，每名选手都有自己独特的投掷技巧，相对普通攻击来说，投掷技下血较多，在《街霸X》中为减小投掷的威力增添了着地技巧(在对手将自己摔掷出的瞬间，及时输入摔掷的指令这样被投出后就会有所准备而安全着地，减少了受伤害的程度)，不过若对手用的是擒拿技或是墨西哥台风这类必杀摔技，这个着地技就无能为力了。

投掷有效距离

己方只有和对手接近到自己的投掷技有效距离之内，才有可能使出投掷技，每名选手的投掷技有效距离都有细微的差别，准确判定对手是否进入我方的投掷技有效距离才能熟练地使出投掷技。

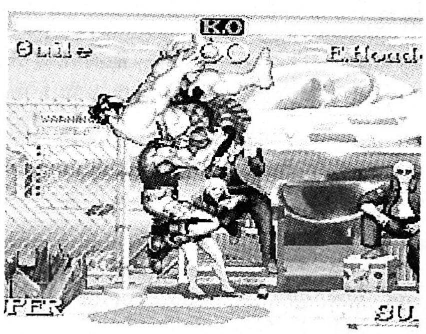
投掷技无效时间

当对手处于防御不能状态，或处在防御时间和攻击无效时间（跌落状态，起身状态）之内，使用投掷技是无效的，其结果是变成普通的攻击。



▲对手起身时是无法使用投技的，结果招式落空。

空中投掷技 少数几名选手（如春丽，古烈，巴洛克等）可在空中使出投掷技，在空中的操作方法和地面上的投掷技类似，关键在于对距离的准确把握，这可是让对手出其不意的奇袭技之一。



▲古烈在本田跳起到其上空时，同时跳起按前(后)＋中(重)脚，就能使出空中腿之摔技，出奇致胜。

多姿多彩的必杀技！

在一定的时间内完成特定的按键顺序，然后按下攻击键，各位选手就可使出自己特有的必杀技，相对与普通技而言，必杀技威力大，克招性强，而且必杀技和普通技最大的区别在于必杀技一般即使对手防住也得损血，可用于一点一点削减对手体力（这种技巧被称为“削减技”），但一般都有着出招繁琐，破绽大的缺点，在对战中过于拘泥于华丽的必杀技反而容易落败，必杀技只有和普通技配合运用才能发挥出巨大的威力。

按作用分类

必杀技如果按其作用可分为

反击技 通常在出招后一定时间内呈无敌状态，能避开对手的攻击并给予反击，其中最著名的当属“升龙拳”。

气功技 发出能量波，从而无需接近就能攻击在远处的对手，如“波动拳”，“音速手刀”等。

投掷技 比一般投掷技更为强力，也是最厉害的必杀技，这种技巧是大块头选手桑基尔夫和飞鹰的拿手强项。

冲撞技 可从远处用自己的身体来高速撞击对手，如VEGA的能量爆击，拳王的大冲拳。



◀升龙拳是完全无敌指令型反击技，尤其是小升龙拳，在近身时可逼使对采取防御姿式，并削减对手体力，而且破绽极小。

按出招方式分类

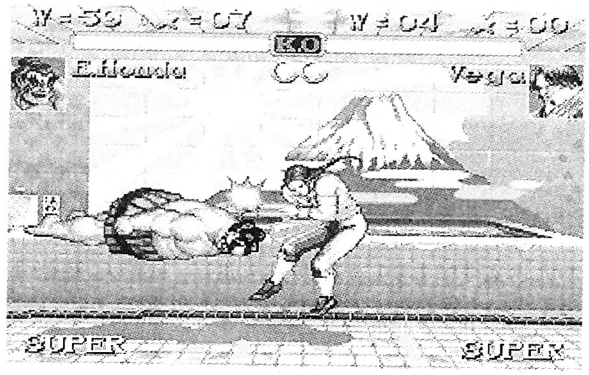
必杀技按其出招方式分为

指令型 用方向键迅速顺序输入特定的指令，最后按攻击键，其中桑基尔夫的“螺旋打桩”是相当复杂的指令型。

蓄力型 按住方向键特定方向蓄力一会后，迅速按相反方向，最后按攻击键，春丽的“气功拳”在《SF Ⅱ'》中是指令型必杀技，在《SSF Ⅱ》以后为和其它招式统一改为了蓄力型。

连打型 用连续按攻击键的方法发出必杀技，如布兰卡的“雷霆电击”，本田的“百裂掌”等。

其它型 如多键同时按（桑基尔夫的旋风拳），指令＋多键同时按（豪鬼的阿修罗闪空），蓄力＋连打（迪杰的机枪上勾拳），空中指令型（隆的空中龙卷旋风腿），空中蓄力型（春丽的空中回转鹤脚踢）



▲本田的小超级头槌是瞬间无敌蓄力型冲撞技，用来对空真是百试百灵，可以反击一切空中招式。

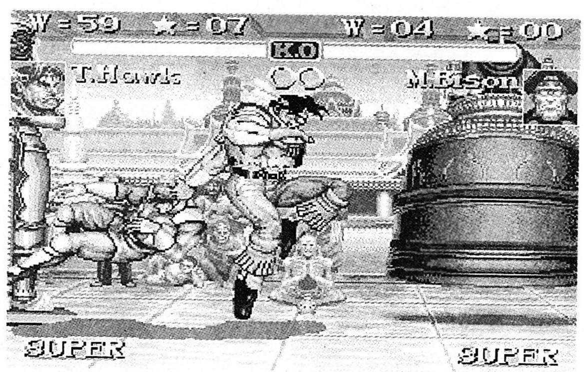
按无敌状态分类

必杀技若按其无敌状态可分为：

完全无敌技 在出招后至收招前呈完全无敌状态，威力自然最是强大，在《SSF Ⅱ》只有隆和肯的升龙拳属完全无敌招式，不过也许是因为它太强大的缘故，在《SSF Ⅱ X》中取消了完全无敌技，升龙拳变成了仅是出招瞬间无敌的招式。

瞬间无敌技 仅在出招瞬间呈无敌状态，由此可以回避对手的攻击并给予反击，如本田的弱超级头槌在出招瞬间即呈无敌状态，可用这招来对空。

半无敌 只是身体的某一部分呈现无敌状态，如桑基尔夫在出高速旋风拳时，除头部以外均呈无敌状态，可躲过波动拳这类飞行道具及扫腿等下盘攻击，嘉米的回旋攻击可避过气功技。



▲飞鹰的墨西哥台风是投掷型必杀技，无法防御，无法反击，但在近距离才可使出，而且出招烦琐。

好了，《街霸》的基本战斗系统就研究到这儿，是不是相当完美？不过《街霸》中更为精彩的高深技巧还没讲呢，好戏可是在后头，各位看官咱们下回再见，对了，下次研究的课题是——魔鬼连续技。

责编：STAR

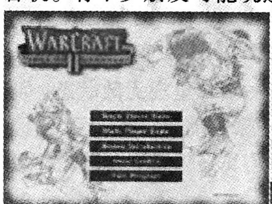
冥思苦想后的无题

文/软体动物

各位读者一定觉得题目很怪，本人也觉得很无奈。想了好几天也想不出一个好题目，只好出此下策，起了这么个怪名！各位，报歉了。

不多说了，现在就开始介绍游戏。

WESTWOOD 的《C&C》国内玩家应该已经玩得很熟练了，花样百出的技巧如隔空造物、贩卖士兵许多人也学会了。正当喜好此类游戏的玩家担心《C&C》热度将过时，BLIZZARD 公司的《魔兽争霸Ⅱ》(以下简称《WAR2》) 终于在 12 月 9 日发行了。《WAR2》总容量为 132M，需 8MB 以上内存。在光碟上有几十个音轨。有不少朋友可能玩过试玩版，



◀《魔兽Ⅱ》的菜单



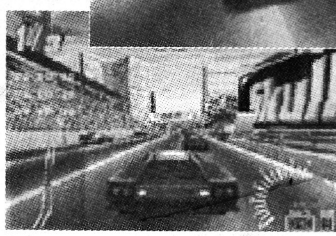
▶战斗进入白热化

不过试玩版对于正式版来说只能视为垃圾，在正式版中，《WAR2》在操作界面上有了许多修改，使玩家玩起来更顺手。试版中作为铠甲升级要素的矿石，在正式版中取消了。战斗部队增加了在指定范围内巡逻的功能。除此之外，正式版中敌人的 AI 比试版要强出百倍，笔者同三位好友联机联盟对付两个 CPU 对手，结果还是惨败。可能许多读者在阅读本文时已经玩过这款游戏了。怎么样，还招架的住吧！

上期向大家介绍了一个赛车游戏《Need For Speed》，玩后叫人大呼过瘾，《NFS》还没火到一个月，那一款 Virgin 出品的名为《Screamer》赛车游戏以黑马之势呼啸而来。这个《Screamer》也同时支持 320×200 与 640×480 两种模式。比起《NFS》来，《Screamer》更接近街机的效果。在赛

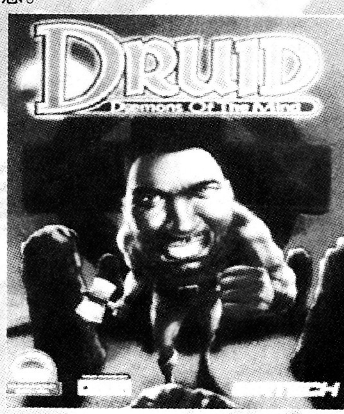
▼《SEGA RALLY》的头号劲敌





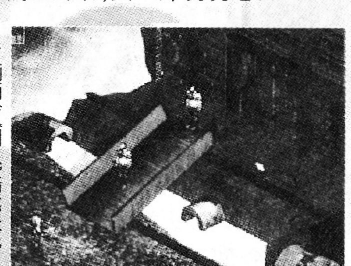
▲效果很不错哟！

道上狂飚时，会有副驾驶在你耳边不停叫喊，远处的天空会有大型客机飞过或是缆车穿街而过，这些都会让你觉得《Screamer》是个十分紧张热闹的游戏。美中不足的是《Screamer》只提供了三条赛道三种赛车，玩过几次后就会失去新鲜感。



▲《德鲁伊》的封面很幽默

SIRTECH 公司许多朋友一定很陌生吧，提示一下，就是那个制作《巫术》系列的公司！还没印象？没关系，下面介绍的这个游戏会让您一辈子记住 SIRTECH。《德鲁依—天人交战》是款有着 SVGA 画面，并且有意与《创世纪八》互别苗头的游戏。同《创八》一样，《德鲁伊》也是个 45° 角的 3D 动作 RPG，但是就《德鲁伊》的 640×480，256 色的 3D 造型及光线的运用来看，明显胜于《创八》。但《德》也有不足的地方，就是它的战斗是区域性的，每个城区有固定的敌人。敌人 AI 弱得可怜，玩者大可以打打歇歇，只要有耐心，敌人都可以耗死。因此，战斗无法成为游戏的重点，剩下的只有解谜。还好，《德》中的迷题还够玩家头痛一阵。这样一个画面不错，谜题有点难的游戏还是值得一玩的。如果国内能有公司代理的话，买一片玩玩吧！



▶画面令《创八》黯然失色

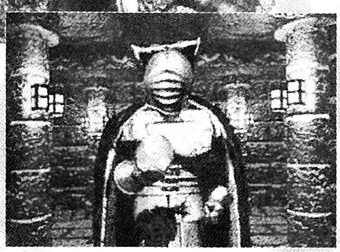
问您 SIRTECH，不知道的话还可以原谅，如果问您 SIERRA，您还不知道那就太不象话了。提到 SIERRA，就该说一下 SIERRA 著名的《警察故事》系列的最新一代（也就是五代）——《S.W.A.T》。S.W.A.T 是 Special Weapon And Tactic 的缩写，中文称做“特殊武装战略小组。”玩家扮演的是一名新 S.W.A.T 成员，刚开始要学习一些基本动作与技巧，接下来是射击训练，然后是

实地演习。经过艰苦的训练，玩家就算正式加入S.W.A.T了。后面就是一个又一个危险又棘手的任务等着你去完成。这款游戏由于聘请了洛杉机的前警察局长做监制，所以真实度非常高，象射击时要考虑到风力问题等等，所有细微之处都设计得十分周全。怎么样，这款《S.W.A.T》听起来很棒吧。第一次在SIERRA的HOMEPAGE上看到这个游戏时，笔者就想：如果国内有卖的话，一定要买一张玩玩。不用说，读者您心里此刻也是这么想的。


▼《S.W.A.T》剧照一


▶剧照二


▼《SK》中的凶恶的敌人


▶《SK》中大魔王竟然在开始就出现了

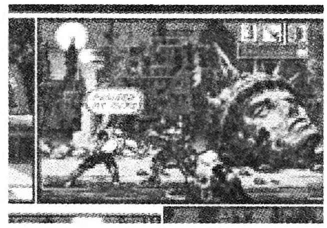
前两年常看国外或港台游戏杂志的朋友一定听说过两大最受人期盼的RPG—《黑座王座Ⅱ》与《StoneKeep》。经过将近两年的等待，现在如何了呢？在国内拥有较高人气度的《黑座王座Ⅱ》本来预定在95年5月发售，但现在从各方面的消息看来，《黑暗王座Ⅱ》并没有发行，而且它的开发计划已经停止了，至少在96年是不会有《黑暗王座Ⅱ》了，一个多么令人沮丧的消息呀。而Interplay的《StoneKeep》(以下简称《SK》)到是完成了，虽然姗姗来迟，但总比半道失踪好。初玩《SK》时有点失望。因为画面并不是象一年半前宣传的那么好。但玩过一阵，才发现根本无需失望，《SK》中广大的迷宫，头痛的谜题，以及独有的升级系统会使玩家忘却了对画面的不满，甚至您玩过后会说：“衡量一个游戏的好坏，不能光看画面……”《SK》是个典型的美式RPG，典型到了连转弯还都是90°方式的地步。片头倒是用数字合成电影介绍了故事的内容——主角Drake童年时，家乡被恶魔摧毁。经过十年的修炼，Drake回到家乡的废墟，借大地女神之力进入地底，讨伐恶魔，为死去的人们报仇。游戏操控极易上手，除输入存档名外，完全鼠标接管。但迷宫设计得过于复杂，几乎达到令人发怒的地步。《SK》就是这么一个让人又爱又恨的游戏。

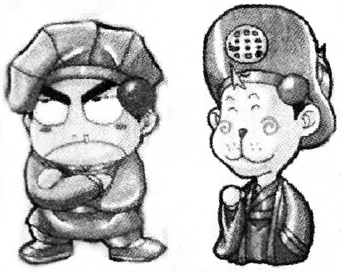
有人说Windows95是为游戏而来，可能是吧！至少Win95为玩家们带来了许多游戏机上的游戏。早先已经有Activision推出《PITFALL》。由于效果不错，该公司将把前不久红遍欧美的《蚯蚓战士》移植到Win95上。但由于Activision在Internet上还没有放出试玩版，所以情况还不太清楚。据说该游戏还提供了“桌面主题”的副件，用过Win95 Plus的朋友看了一定会高兴。SEGA公司由于Win95的推出，也成立了SEAG PC部门，专门负责移植SEGA力作到Win95上，第一个试验品就是热作《Comix Zone》(《漫画地带》)。本人玩了试玩版，虽然只有一关，但明显可以看出移植是十分成功的。估计此时正式版的CD已经发行了。

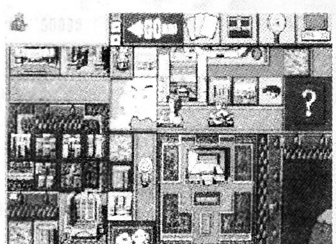


▲世嘉迷熟悉的《漫画地带》

刚刚进入96年，中文游戏的市场一下热闹起来。时下最热门的首推“大富翁”类游戏。汉堂公司继《爆笑三国志》后，近期将推出《爆笑水浒传》，《爆笑水浒传》基本延续了《爆笑三国志》的风格及游戏方式，不过从开发画面来看美工似乎有所加强，画面“笑”果比前作要好一些。尽管现在“大富翁”类游戏出了一款又一款，但论质量论耐玩度还是当年“狂徒”工作组的《大富翁2》最好。现在，“狂徒”工作组终于决定推出《大富翁3》了。在人物方面，《大富翁3》由前作的8名加至12人，除阿土仔，孙小美，钱夫人外，其余全是新鲜人。在行进方面也做了改进。最初大家都是掷单骰步行，等钱多时买了摩托或汽车后，就可以掷双骰或三骰前进，充分显示了交通工具的重要。除此之外，策略、经营等方面都比前作更加丰富，

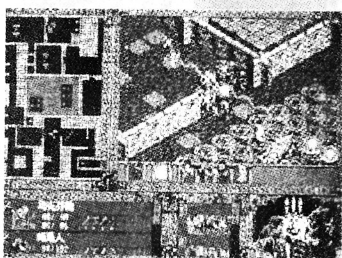

▶保持原作风格


▲二百五版的武松与林冲


▲ 令人期待的《大富翁3》

喜欢几人一起拼个你穷我富的朋友们又有的玩了。《大富翁 3》将于春节前夕在台湾省上市。

另一类也很受欢迎的游戏是 R－SLG。日本可说是此类游戏的发源地。最近也有不少此类游戏将被汉化移植。象 TGL 的《古大陆物语Ⅱ—雅克王远征》、GLODIA 的《钢铁骑士团》风雅的《革命—阿曼尼斯开国启示录》，狼组的经典巨作《绯王传Ⅱ》，ARTDINK 的《狂人之旅Ⅱ—侠客游》。怎么样，眼珠快瞪出来了吧！?国产此类游戏也不甘示弱，智冠的《烈焰



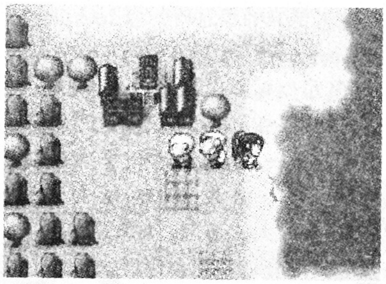
▲名作《绯王传 2》



▲ 钢铁骑士团?帅哥骑士团?

钢狼传》，宇峻科技的《超时空英雄传说》也将于近期火爆上市。天气虽然寒冷，也敌不过这么多热火朝天的 R－SLG。(注：本人向来将 R－SLG 与 S－RPG 视为同类)

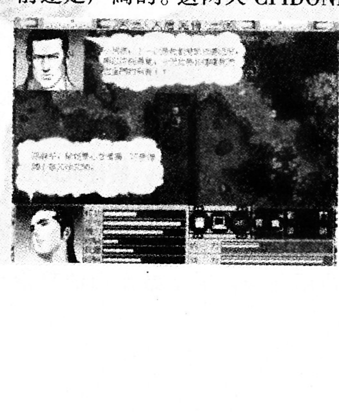
RPG 迷们最近可能有些寂寞，别担心，好游戏来了。汉堂公司的《鬼马小英雄》是个搞笑派 RPG 小品，了空与了凡是北少林的两个无名小僧。由于寺中一些突然事件，使二位菜鸟踏上了闯荡江湖的道路。游戏正如其名，以轻松幽默为主，就连敌人也是一副呆像。光碟游戏玩伤了的朋友到时不妨玩一下《鬼马小英雄》调整一下生



▲RPG 小品《鬼马小英雄》

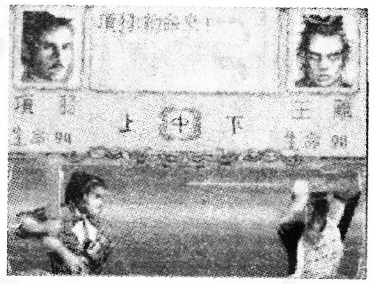
物钟。以美工见长的旭光资讯，在制作了两款策略游戏后，这次也试着制作了一款 RPG—《大唐笑传》，又是一款以搞笑为主的 RPG。虽是 RPG，但也有不少迷题等待游戏的主角—唐玄宗时代的名将郭子仪去解答，由于解迷的方法都是比较滑稽古怪，所以被称为“笑”传。在本游戏中，玩家还会遇上唐明皇，杨贵妃、李白，安禄山等历史名人，看来又有好戏看了。熊猫公司的《西楚霸王——项羽》，是一个相对前两个游戏来说要正经些的历史策略 RPG，但由于本人手头资料不多，在此无法多作介绍，好在这款游戏就快上市了，不如让玩家们自己去认识。

大陆的游戏业在迈入 96 年后也有了长足进步。由金山公司的求伯君先生策划开发的《中关村启示录》Beta 版前不久投放到北京的 CFIDONET 上开始让大家测试。由于 Beta 版有许多地方没有做好，还不能认识到游戏的全部内容。但单从游戏美工来看，大陆游戏业的前途是广阔的。这两天 CFIDONET 上又传来消息，在《中关村启示录》后，求伯君先生又将计划开发中国的 DOOM—《地道战》。虽在现在还只是个想法，但如果大家集思广议，成功就在明天！



▲搞笑 RPG《大唐笑传》

在本文的末尾，本人插播几条最新得到的消息



▲熊猫的《西楚霸王》颇有玩头！

1、据 1 月 19 日消息，智冠科技为让玩家玩得更满意，《三国演义Ⅱ》将推迟一阵发行。目前估计是春节前，希望本文发表时该游戏已经上市。

2、众目期待的巨作《银河飞将四代》将于今年 2 月以 6 张 CD 的形式向全球发行。

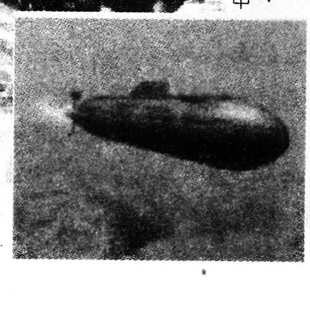
3、Origin 公司原本正在进行的《生化铸型人 Plus》计划现在由于种种原因终止了。

4、《Command & Conquer》的任务资料盘现已经上市。《C & C Ⅱ—Tibaruim Sun》预计于 96 年底上市。在二代中将会加入战斗机器人与一些海上武力。并且开发小组声称二代可能不会使用 SVGA 界面。

5、SIERRA 公司的《狩魔猎人Ⅱ—心魔》已经上市。现在本人连攻略都有了，但游戏连影儿也没有。

6、软体动物要去睡觉了。:)





▲《C&C Ⅱ》中的秘密武器▼



文/软体动物

如果你不够狠，就没有生存机会

——无敌的《铁血十字军》

各位，知道95年画面最逼真华丽，音乐音效最酷最震撼，动作最帅最潇洒的游戏是什么吗？什么？您说是《双子星历险记》，别搞笑了，《双子星》画面是不错啦，但是人物动作只有滑稽可笑，谈不上帅，也不震撼呀。这位说什么？《极道枭雄》这个GAME太老了吧！如果您阅读本文时已经玩到《极道枭雄Ⅱ——极道之战》的话，那另说，别乱猜了，那个游戏就是下面要介绍的《铁血十字军——义无反顾》了。如果您没见过这个游戏，那您就想一下《双子星》般的SVGA画面加上《创世纪八》的人物架构比例再加上《极道枭雄》般的疯狂扫射，那就是这个游戏了。到底有多棒？注意，先拿个盆放在嘴下，再继续看吧！

故　事

玩家您扮演的是一名欲浪子回头的雇佣兵为了得取叛军（游戏中的正义组织）的信任，开始了他的第一个任务。游戏为您准备了15种武器（当然不会一上来全给您）您可以通过在任务中收集的金钱来购买新的武器。全部共有十六个任务让您去完成。别嫌少，不用密技的话，一个任务要用掉您一天时间去完成。

画面华丽细腻

《双子星》的画面一定给您留下了很深的印象。不过您没觉得场景太死板吗，桌子，电视，花瓶好象与这个世界没有关系，除了从中能找到些东西外，就象石头的一样。换在《十字军》中就不同了，除了石头墙与座椅这两样东西外（本人认为椅子也应能毁坏，这可能是制作上的失误），几乎所有的东西都能打烂，大到储油缸、反应堆，小到台灯、洗手池，都能让您轰得铁皮外翻，瓷片乱溅。您一定没见过用火箭筒把您的计算机炸烂是什么样儿吧！千万别自己尝试，在《十字军》中只要在敌军的电脑机房中一通狂射，就能看到以上的景象了。本人感觉最爽的就是用冲锋枪扫射大片的雕花玻璃墙了，看着雕花玻璃“哗哗”的破碎，真有一种如入无人之境的感觉。再说点更暴力的吧！用燃烧弹轰击敌人，您就能看到半烧焦的敌人，混身是火，哀号着乱跑，然后倒地身亡。也许有些画面让您不能接受。没关系，这些仅仅是《十字军》这款游戏中的景象，不会发生在现实中的。

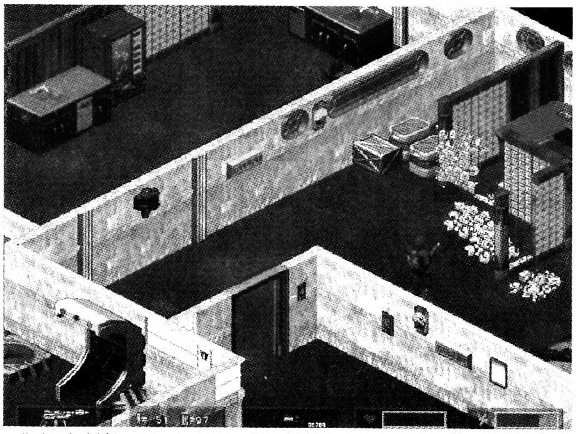
酷极了的音乐

为了让不同档次的声卡都能放出PERFECT的音乐，ORIGIN这次在《十字军》中采用MOD方式播放音乐。这样即使您只有一块国产八位声霸卡，也能听到近似于CD音质的音乐了。至于为何不直接用CD音源，大概是不想让游戏再多用一张光碟吧，因为这个游戏已经用到500多兆的容量了。全游戏共有近20首音乐，除了一首在自己基地的曲子是首慢热的重金属吉它SOLO外，其它的曲子全是节奏感极强的ROCK或POP MUSIC，在游戏中还可以按Ctrl－M选曲。如果您已经听腻了游戏中的20首曲子，还可以把您平



▲我军基地中的PUB

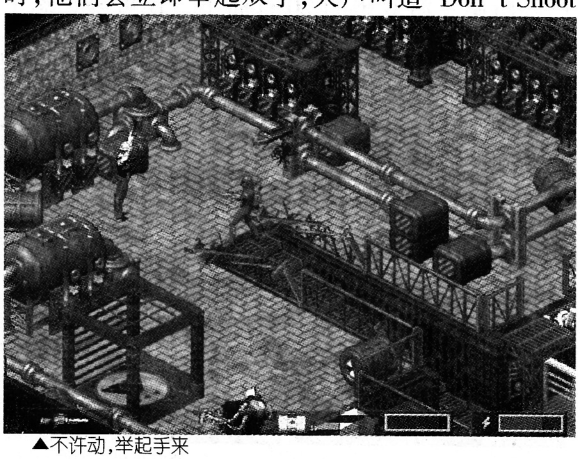
时最爱听的MOD曲子拿来，用ORIGIN提供的MOD2AMF软件转换成游戏用的AMF格式。本人把《乱马½》的片头曲《完全的记忆》转换了一下，在游戏中边放着欢快的音乐用激光枪乱射，感觉嘛……怪怪的！音效方面也是无可挑剔的。哀号声、碎玻璃声、电梯的“叮铃”声，可说是能发声的都有其音效。



▲狂扫玻璃墙

潇洒的动作

由于是动作游戏，所以动作是很细腻的。主角（因为身着一身红色铁甲，所以被同伴戏称为“TINMAN”）拥有走，跑，蹲，滚，跳，平移这些基本动作，刚上手的玩家会比较没有方向感。但习惯了后，您就能做出端枪狂奔……发现敌人后举枪瞄准……感觉不妙一个滚翻……定稳身形向敌人射击这样的连惯动作了，听起来颇有“蓝波”的样子，虽然“蓝波”已不是大家心中的英雄了，但也够酷的了。总体来说《十字军》中的人物动作是沿用《创八》中的动作系统，许多姿势都带有A-VATAR的影子。敌人以及不相干人物的动作也是极为生动的。当你端枪走过工人或工程师身边时，他们会立即举起双手，大声叫道“Don't Shoot me!”如果你毫不仁慈的开枪射杀，他们会惨叫着倒下，手中还紧握着记录本。敌人如果发现您的出现大多会单腿跪地，举枪向您瞄准。将敌人击毙后，他们会以至少五种以上的姿势倒地死去。玩家不会因看了太多相同的场面而对游戏产生厌烦。



▲不许动，举起手来

险恶的机关

如果一路只用开枪就行的话，游戏恐怕就没那么吸引人了，所以《十字军》中设计了多种机关系统。一类是电眼类。在游戏中您必须小心这些电眼及摄像机，因为一旦被它们发现，您身处的区域将进入警戒状态，会引来大量警卫不说，还会启动如机械警卫、自动机枪、蜘蛛雷投放器系统。所以远远见到这些东西，就要赶紧击毁它们。另一类是激光栅类，这些激光有时是没有开关可以关闭的，您只有运用跳和滚的技巧去躲开它们。还有就是烂桥。工厂的铁桥有时是架在酸池上的，而且桥板有些已经烂掉，如果您不用跳而用走的话，您就会看到什么叫太空步了。游戏有许多门是用特定的钥匙卡才能打开的，如果没有钥匙卡就开门，也会招来杀身之祸的。为什么机关总属于敌人？不，在《十字军》中您将有机会通过敌人的终端机去控制敌人的战斗机器或加农炮座让敌人自食其果。有意见的玩家心理上应该平衡了。

其　它

游戏很好，但还是有BUG的。用句从其它杂志上看到的话“28兆的作品有几个BUG也不足为奇！”是啊，按这个理论来看，500多兆的游戏有几十个BUG也不奇怪了。但《十字军》中似乎只有两三个BUG，也不影响游戏。看来几百兆的游戏只有几个无关紧要的BUG才是奇怪的喽。其实不论游戏的大小，没有BUG才是玩家所希望的。游戏大就该有BUG并不是理所应当的。言归正传，一个BUG是如果玩家斜向行走遇到阻碍时，人物会一下跳到边上，很不合理。另一个BUG是自己转换MOD时，如果MOD文件超过八个音轨，在游戏中放到此曲便会跳回DOS。但这两个BUG玩家是可以避免的。

好了，您刚刚看到的就是本人期待两个月终于如愿以偿的《铁血十字军》，也许您阅读本文时也得到这款游戏了，好好玩吧。本人则继续期待ORIGIN的另一“杀手级”动作大作《生化法师》。



极速天龙

(下)

文/花京院典明

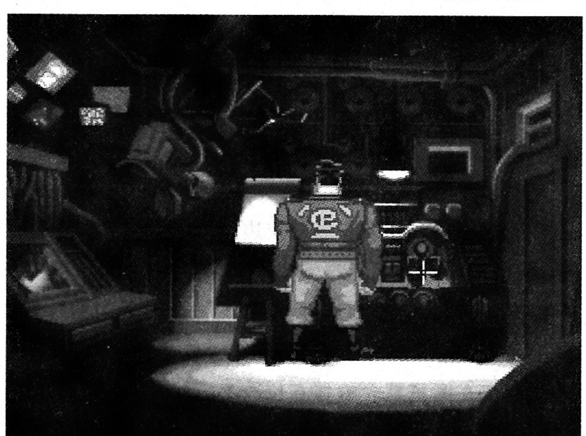
狂飙在老井路上，路边有许多叉道，随便找个路口就进去吧！第一个遇上的是 Torque 大叔。他告诉我许多关于老井路的事，之后，就一个人闯入老井的内部，通过一系列的战斗，我拿到了一些乱七八糟武器，但威力不大，应该找几个厉害的武器才能无敌，首先我看上了一个家伙的电锯，试了几次都没抢到，这时我想起口袋里有一把化肥，立即心生一计，再次遇上这电锯人时，把化肥向她扬过去，嘿嘿，电锯到手了。不一会儿，我又看上了一个大胖子手中的大木板，这样电锯可以发挥威力了。大木板归我了，超强武器都已经到手，下面就该去抢助燃器和风镜，助燃器在一个车开得很快的家伙手里，用别的武器都不行，只有用铁链(是纯铁链呀，不要用带骷髅的那种)这种灵活的武器才可以抢到，最后是抢风镜，因为“洞鱼”是一个很怪的飞车党，他们开车时是靠从特制风镜中搜寻路上的橙色钉来认路的，要想找到“洞鱼”的巢，就必需有这个风镜，如果以为用强劲的武器能抢来风镜就错了，这时需要的是那块大木板，只需轻轻一击，事情就解决了，带上风镜的感觉就是不一样，好象是在玩任天堂的 VR BOY 看到有绿色提示时就拐弯，轻松地到了“洞鱼”的老巢。

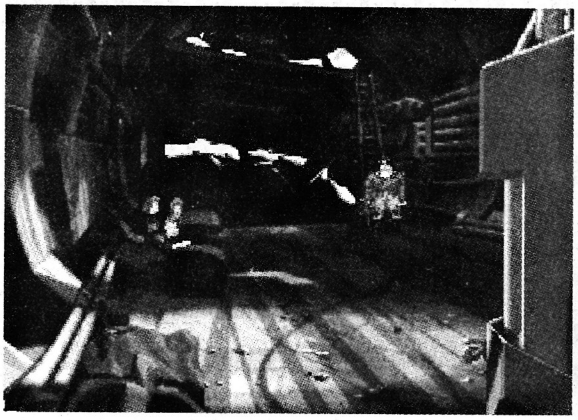


七拐八拐来到一片空地，我需要的铁坡道正在眼前，只要用摩托车把它拖到断桥边，我就可以飞过去了，用手把铁坡道挂在摩托的后面，扬长而去。还没有到洞口，“洞鱼”飞车党已经发现了我，为了让他们省心，我用铁坡道把地面上的路钉铲掉了几个。哈！弱智，一路狂追的飞车党全沿着路钉冲进了大坑里，安全脱离。

把铁坡道放在桥边，然后再读一读边上的告示板，看了右下角的说明，我学会了飞过桥的方法，要想过桥，高速度是必需的，当我驱车加速时，遇上了对头 RIP 的走狗，为了摆脱他们的纠缠，我用铁钉弄翻了毁坏的大卡车。在小混混的车撞毁后，又拆下他们车上的零件 hover lift 装在我的车上。除掉了成功路上的绊脚石，飞车过桥自然也就成功了。

下山来到体育馆，这里有个小贩是卖纪念品的，先问小贩卖的 T 恤衫是不是纯棉的，趁他回头的时候，顺走台子边的小兔巴尼，先开车前往北方，这里是个雷区，贸然闯入后果定然不堪设想，把小兔放在地上，它就叮叮咚咚地去趟雷了，轰的一声，小兔开花，只剩下一节电池，雷区依然没能破坏，要是能把小贩那一箱小兔搞来就好了，回到小贩那里，把电池放进遥控小车里，再用遥控器玩小







车，直到小车拐过弯跑进铁栅栏下面，这时小贩只顾去找那个小车，我就转到里面拿走了一整箱小兔巴尼，回到雷区，把箱子放在地上，不小心所有的小兔都跑了出来，赶快，把他们一个一个抓回来，然后再一个一个的放入雷区，牺牲了几个小兔，总算趟出一条血路。顺路进入了隐藏地带。如果你觉得小兔不够或是想留个做纪念，还可以回去拿。

经过与 MO 一番痛苦的谈话：威胁她，叫她的名字，再叫他爸爸的常叫的小名，她终于放下了险些被四车分尸的我，她们的首领又让我去参加一个什么无聊的大赛，刚刚脱险，也就不敢说什么了。

在破坏大赛中，MO 被 Ncstor 与 Bolus 开的车困住了，我必需想办法接近她，才能赢得比赛（如果你认为太难了，可以按左 SHIFT + V 直接获胜），由于撞车，我的身上燃起了大火，幸好我身穿防火服，才没有立即受伤，为了制造混乱，我在赛场里东跑西跑，把赛场边上的草垛点着了，然后我又跳到棕色车的上面，当棕色车与蓝色车撞到一起时，再跳到蓝色车上，然后等靠近火堆时赶紧冲进火里。就这样，事先设计好的计划算是完成了，不过我的小命也差点丢掉。

回到隐藏地，看见满地都零件，在零件上找到了一个6位数字（记住，只有数字）的编码，（笔者玩时的数是154429）现在去赛场边上的工厂里看看吧！从左边进去就是一个小窄道，但没看到有什么好东西，一定是什么暗道一类的出口，仔细在靠近左边的墙上发现有块砖有点怪，耐心等到左边旋转的三个小黑点排成一线时，用脚踢一下这块砖，一个小通道应声而开了，这里是 MALCOLM 的办公室，我观察了一下，发现桌子前面有一个保险箱，输入一直在嘴里默念的那 6 位数字，再按一下铭刻的字，得到了藏在里面的卡片和一卷录音带，现在可以进入右边的走廊了。在比较靠右边的门上有一个卡锁，正好我有这个卡，合法进入，在屋子里有两个拉杆，先在左边拉杆上拉一下，赶紧再在右边的拉杆上拉两次，火速离开，Mavis 就会离开她的岗位进到这间屋子里，这时可以进入中间的门，把照片放在画架上。

RIP 正在讲台上对众人侃侃而谈，没想到我把他的犯罪照片用幻灯放给大家。面对众人的遣责，RIP 只好仓慌逃窜。我和 MO 上台说了几句，才平息住愤怒的人们，当然我和 MO 也就成了新的领导人。决不能放过 RIP。我与 MO 驱车去追赶 RIP。一个不小心，被 RIP 的大卡车撞到了。幸好命大，我爬上了 RIP 的大卡车。先打开车头的铁栅栏，然后掀开窗前的铁板。由于挡住了 RIP 的视线，他用拐仗去捅铁板。趁此机会，把拐仗抢来，然后又捅到车头的风扇里。这样风扇就停了。从这里爬到车头与车箱的联接处，用铁针弄开右边的油管，RIP 的大车就扒窝了。此时 MO 的手下开着运输机把大卡车吞了下去。RIP 已是瓮中鳖了，可还是不老实，还打开机枪乱射。我冒着枪林弹雨爬梯上了飞机驾驶台，打开中间的电脑屏，按 Take off→Post Take off→Gear Meau→Raise Gear 的顺序操作电脑，飞机的起落架升了起来，大运输机在掉入桥下的一瞬间停了下来（咦，这个镜头好象见过）RIP 这家伙命大，挂在机枪上没掉下去。决定送他一程。爬回卡车座舱，用车中的电脑，按 Defense Menu→Machine Gun Menu→Control Menu→Shut down 关掉机枪，RIP 大叫着掉下了深渊。爬回飞机，看见飞机已经快爆炸了，从左测找到车，飞驰出了这个火海，一切都结束了。

很刺激吧，这只是我阿 Ben 冒险生涯的一个小片段……

“可是头儿，为什么我们非要叫‘臭猫’飞车党呢？”

“这个嘛……大家去吃饭吧！”



成王败寇《卧龙传》

文/赤军

在日本游戏界，说到战国SLG的制作者，KOEI、SYSTEM SOFT和GEO·GETEN可称鼎足而立，共霸天下。然而人心贵在不足。GEO·GETEN年内竟又推出一款《卧龙传》，大有觊觎三国SLG KOEI王者至尊的地位。《卧龙传》的汉化版已由台湾松岗公司发行，成王败寇，是精品是等外，国内玩家也能够做出一个大致的评价了。

此款GAME，顾名思义，玩家们扮演的将不再是说话绝对算数的君主，而是主要大政目标都需请示批准的军师了。你将随时调整征税比率和征兵数额(象不象《银河英雄传说Ⅲ SP》?)，往遭战火蹂躏的城市派遣内政官，往关系险恶的势力派遣外交官，同时组建军队，向君主指定的敌对方发动战争。

无论战略还是战役层次，《卧龙传》的最大特色就是即时运动——哈哈，部分玩家肯定大感兴趣，它的指令系统和游戏进程，与KOEI的大部分GAME，以及台湾公司所制作的如《三国演义》、《战国策》等历史题材战略型SLG大相径庭，相信会使你大开眼界的。

当两军遭遇，或野战、或攻坚，只要你设定为自我指挥战斗，即会切入战斗画面。每方各分为大将、先锋、左备、右备、左翼、右翼六军，场景为45斜视，你将会见到数百个形态动作各异的小人或冲锋或放箭，激烈争战。一时间，云梯飞架，擂石滚落，主将单枪匹马来回驰骋，一支支部队(小人形)倒下、消失……仿佛真的置身古代战争之中，感受血雨腥风激动人心的氛围。

可能有些朋友要问：“这么精采，KOEI《三国志》系列不就变成屎游戏了吗?其实那倒也不见得，《卧龙传》胜在手法新颖?为了这新颖，笔者当初是四处求爷爷告奶奶搜寻《卧龙传》，等真上了手才知道“新”并不等于“好”。

首先音乐和图像，《卧龙传》都没法和《三国志》比，尤其是人物头像，明显的真人扫描，所以没几个能看得顺眼，百分之八十一脸市侩气。再是讯息不够丰富，一般情况下只要财政出现赤字就会大幅度降低君主对你的信任值，信任值为零就会被解雇从而GAMEOVER，但可恨的是它从不在接近临界值时提醒你，总要在赤字出现后才由君主出来训你一顿——这种危机无可挽回的手段简直是虐待玩者！

因为你根本腾不出手来去时时察看财政状况，君主个个不是大呆瓜就是战争狂，总闹到四面受敌的状况让你去收拾残局。说服君主和谈吧，游戏又没有给出什么有效的手段——声称我方国力不足，他会骂你财政没搞好，声称敌人比我方强大，他反会催促你加快破敌……真是气死人！何况和谈前先要往彼处派遣外交官，外交费用之巨简直能让你吐血。和谈如此，开战亦如此。明明后方有一强大势力，君主不允许开战，你就只能随时做好两线作战的准





GAME FAN 们的新宝物

文/杜红超

被一个好的游戏吸引，急欲一显身手，却被自始至终的英文提示、英文信息所困——相信大多数的朋友曾经遭遇这个问题，谁让计算机“母语”是英语！此时无停下游戏查看厚厚的词典，还是退出游戏启动词典软件，论都是非常扫兴的选择。有没有更好的主意?

所幸的是去年以来词典软件市场已经比较活跃，现今市场上已有许多种的品牌存在。如朗通、译林、即时通、汉普、得力等，其中英汉通 V4.0(又名洪涛即时通 4.0，洪涛软件出品)、即时通 3.1(军科电脑出品)、译林(经纬软件出品)等词典软件的售价都在 100 元以上，比较适合游戏发烧友的购买力。

这几款词典都使用了 TSR 编程技术，可以和游戏软件同时使用。它们都可以在游戏下使用 CTRL + F12 激活屏幕取词功能，此时可以用鼠标或光标直接抓取您不明白的单词，将其同屏翻译成相应的汉语。不幸的是，有些游戏在设计上为了获得更好的视觉效果，采用了 256 色(640*400 或 1024*768) 甚至更高的图形显示模式，使鼠标取词功能“英雄无用武之地”。如果遇上这种情况，您可以使用 CTRL + F11 键激活输入翻译功能，此时当前游戏屏幕上会出现一个窗口，您可在窗口里输入您需要查询的英文，词典则会显示对应的汉语意思。当然，以上热键均可重新定义成别的热键，以免和游戏的键位定义发生冲突。

游戏软件运行时一般都需要比较大的内存，而笔者推荐的这几款词典软件对内存的开销都比较小。在缺省情况下启动词典软件后，英汉通占用 2K 左右的常规内存，译林 3K 左右，即时通 30K 左右(可通过一个参数使内存占用更少)，而且在有高端 UMB 的情况下，它们都可以自动进驻 UMB，实现“零基本内存占用”。

有一些游戏软件在运行时封锁键盘，大部分 TSR 程序在这种情况下因为键盘已经被封锁而无法激活。英汉通和译林采用了重置 8259 硬件中断的技术以保证更多的激活机会，英汉通还借鉴 GB4 和“整人专家”的策略，并进行了改进，以使其能够在游戏下更好的激活。

以上所有的词典都只是兼顾游戏下使用的需要而并非专为游戏设计的，因之目前的词典在一些高分辨图形游戏下恐怕还不是特别令游戏发烧友满意(据说洪涛软件正在开发英汉通的游戏专用版)，但至少这些词典为我们在大多数游戏下提供了解决问题的手段，仍值得向广大的发烧友推荐。

备，不定哪天它会向你宣战的。说服君主吗?比登天还难。

财政方面，开发的作用并不明显。国库永远紧巴巴的。稍不留神就入不敷出。人事方面更是让人义愤填膺。因为此款 GAME 将领数决定军队数，将广才能能兵多，可所有俘获的敌将不仅不能劝降，而且隔几个月就会逃跑(好象一切监狱都是纸扎的)，要想增加将领数，只有等机器按照历史进程到时间给你(仿佛《三国志》中将领血亲的出仕)，要不然就某国被灭，它的将领或许会投奔你处。总之统一速度太慢固然不好，太快吧，要用有限的将领和军队去防卫漫长的边境线，根本是杯水车薪。实在缺部队，只好请求君主亲征，那也不过增加一支部队而已，可你从此就有一段时间没法对大政方针进行请示了。真正头疼!

战斗场面虽然看着精彩，控制却并不方便，游戏中共设计了十六种阵型，生克关系非常模糊，尤其是水战，士兵们在互相联接的船只上激战，一切阵型都被打乱了——如此，摆阵有何意义?攻城十分困难是对的，但无法数支部队联合作战，只能轮番进攻，并且明明攻破了城门，莫名其妙地士气就降到不能再战了。笔者打了十数场仗后，就放弃了自己指挥的快乐而一律改为委任了。注意不同将领的能力(擅长野战还是城战等)，委派以不同的任务，打起来可比自己操控要方便得多。

当然，以上只是个人的见解。不乏交口称赞《卧龙传》的玩者，但就笔者所认识的人中，骂它的更多。成者为王，败者为寇，是骡子是马，老兄你自己玩玩看吧。





《日蚀》攻关重点分析

文/朱泓

《富峰资讯》推出的光盘战略游戏《日蚀》以其精美的画面和曲折的情节吸引住了多数玩家的心，它那在地图上直接的战斗动画和华丽的施法场面都让人赞叹不已。但是它最大的缺点却让人几乎想砸掉电脑！那就是在游戏进行的过程中经常死机，而且在战斗时还不能存盘，只有每过一关后才可以存取进度，往往是辛苦了半天好不容易要过关了，忽然看到画面停止不动了！当时真的想给《富峰资讯》打一通电话（可惜付不起国际电话费）！虽然有这么大的缺点，但是《日蚀》还是一个可玩的好游戏，下面笔者就在进行这个游戏时需注意的一些重点向大家作一个简要的介绍。

由于本游戏是战略游戏，所以特别考验玩家步阵的技术。照以往的经验，大都是集中优势兵力，分割敌人然后个个击破，但是在这个游戏中你若是仍采取这个办法就会损失惨重了。因为敌人的魔法部队会用大范围的攻击魔法攻击我方队员最集中的密集之处，所以敌人的几个魔法师就可能会消灭你的整个部队。因此你应将队员分开排列，每个队员之间最少相距一格以上，这样就算受到敌人的魔法攻击也可以减少损失。

本游戏中的每个角色也像其它同类游戏那样有各自的属性，当然其中最重要的就是生命点数，生命点数为零时则角色离开战场。但是在本游戏中除了生命值以外还有一项重要的参数就是疲劳值。当一个角色的疲劳值为零时他的身体状况是最好的，如果疲劳值过高不仅会影响他的攻击力和防御力，还会影响他的移动力（在游戏中人物的移动顺序是以疲劳值的高底来决定的，没有明显的敌我界线）遭受敌人攻击时受到的打击也将是灾难性的。所以在游戏的进行过程中应随时注意角色的疲劳值，最好不要让角色的疲劳值超过 30 点，因为休息一次可以恢复 30 点的疲劳值，当角色的生命力已经濒临死亡时，用休息恢复疲劳值有时比施法恢复生命力更有效。

对于会使用魔法的队员来说，疲劳值和他所施魔法效果的强弱有着直接的关系，施展的魔法越强则疲劳值增加的越多！所以在游戏中虽然有这样的战术，就是让一名机动力较高的队员去吸引敌人，将它们集中在一处再用强力魔法对其攻击！这样作虽然效果明显，但同时施法者的疲劳值会上升的很快。所以在让施法者施展强力魔法时一定要有队员在周围保护他的安全，不然的话让敌人能够攻击到他，可能会一击毙命。同时这也是对付敌人魔法师的最好办法。如果遇上了敌人的魔法师，可以派一名生命力、精神值较高、疲劳值为零的队员去吸引它们施展强力魔法，再派一名高机动力的队员在旁边埋伏，等敌人多次施展魔法非常疲劳时攻击它，也可以一击使其毙命！

另外，本游戏的另一特点就是有的支线里的敌人出奇





的多，出奇的强大，让玩家一看就头晕！别着急，游戏中的敌人会在行动前自动判断自己的生命力是否能经受的住下一次打击，若判断不能，则会自动休息。所以我们若是遇上了为数众多的敌人，就可以分兵两路，一路集中攻击几个敌人，另一路休息，使疲劳值降低。当攻击的敌人濒临死亡时再向另一批敌人进行攻击，这样濒死的敌人就会忙着休息来恢复生命力，而魔法师也会忙着为它们补充生命力而忘记了攻击你的队伍，这时另一批休息的队员就会因为疲劳值低而争得先行进攻的权利，你就可以用他们集中攻击敌人的魔法师或厉害的角色了。这样重复几次，击败敌人就不会太难了。你还应该注意游戏中的希欧或芬妮这样和飞行部队，他们的能力都相当出色，可以在超难关卡时祭出作为杀手锏，千万别因为他们表面的等级而小看了他们！他们的攻击力和防御力都因为其飞行部队的属性而比你看到的数据要高出许多。

游戏中还有几个类似《炎龙骑士》的隐藏剧情：

1、费雯莉加入法：在进行“傀儡”一关的战斗时，若将敌人全部击毙后再将费雯莉杀死，则过关后费雯莉会加入队伍。

2、长大后的希欧加入法：如果你能让龙王活着通过“炎龙谷保卫战”那一关，则到了“突破帝国”那关时，长大的希欧会加入我军。

3、黑骑士加入法：在进行“烽口”一关时，如果你能让艾力克斯的生命力低于最大值的四分之一并保持一回合，则会有一名黑骑士从地图的右下方出现来帮助我们，并于过关后加入我军。

4、守护者转职为飞行守护者：进行到“卡鲁湾”这关时，地图的上方有一块海洋是可以走过的，只要让守护者在这里找到“古代银币”就可以在过关后转职为飞行守护者。

5、爱瑟儿转职法：如果你有“谜之书”的话可以将它装在爱瑟儿的身上，这样进入战场后，爱瑟儿会转职为SM女王。

6、约书亚转职法：如果在进行“勇者血印”一关时派约书亚出场作战，过关后他会转职为圣者。



玩家不可不看

玩家不可不藏



轻功高手之间的较量
——《超级灌篮大赛》

文/朱 泓

对方投篮，球没有进，中锋抢到篮板球并迅速将球传给快速向前插的后卫，后卫在奔跑中将球高高的向前传出，前锋在罚球区外便一跃而起，在空中接到来球并不停顿的将其狠狠的扣入篮筐！

这并不是转播篮球赛时的宋士雄先生的精彩解说，而是在电脑屏幕上由你一手操控完成的一次漂亮的防守反击。

大家一定对美国的NBA职业篮球赛相当熟悉吧！它那紧张激烈的对抗、完美无暇的进攻配合、百步穿杨般的准确投篮、魔术般的运球和传球都让人看得心旷神怡，给人一种美的享受。而且最让人赞赏与羡慕的是NBA的明星们几乎个个都有一手神奇扣篮的绝技，象乔丹、皮蓬、奥尼尔、巴克利、德雷克斯勒、威尔金斯等等，几乎是数也数不过来。凶猛的扣篮让人激动的不能自已。而每个赛季结束后的扣篮比赛更给人的感官带来无可言喻的刺激。

虽然自己不能象他们一样在球场上进行扣篮表演(因为跳起来还够不到篮筐。)但是在电脑上玩玩总是可以的吧。

现在电脑上已有了众多的篮球游戏，不过专门表现球星们扣篮技巧的却没有一个，不！现在有了，智冠科技推出的《超级灌篮大赛》将满足你的扣篮愿望。

游戏的进行分为四种模式。在练习比赛模式中，你可以练习篮球比赛中的基本技术，如运球、传球、投篮和扣篮等。二对二比赛是两个人一队进行对抗赛，共需进行四节比赛，最后以得分多者为胜；三分球比赛则是在三分区外设立五个投篮点，每个投篮点上有五个球，其中有一个是彩色球，投中一球得一分，投中彩色球得两分，在一分钟的时间里看你能够投中多少分，如果你想在三分球比赛中和美国NBA的职业球星、三分王拉里·伯德一比高低，最好是先在练习模式里多练习一下投篮的技术之后再来进行三分球的比赛。

在锦标赛模式里你可以从游戏提供的六支球队里挑选一支你所喜欢的球队来争压锦标。这六支球队分别是杏福、玉龙、弘国、钛锐、智冠和亚资。锦标赛的进行方式和二对二模式的方式一样，比赛中没有犯规的设定，在学校篮球比赛中经常害怕被五次犯规罚下的笔者这次可以施展拳脚了。

每支球队里有四名队员可供选择，其中还包括了奥尼尔、乔丹、罗宾逊等NBA明星，你可以挑选其中的两名进行比赛。在比赛中还需要根据球员在场上的表现进行队员的调换，因为每位球员都会随着比赛的进行而造成体力的下降，从而影响他的场上表现，所以你必须及时换换下体力下降、表现欠佳的队员。要想获得锦标赛的桂冠还需要艰苦的努力才行。

由于游戏的名称是《超级灌篮大赛》，所以游戏在比赛的过程中运用了大量的篇幅来表现球员那近乎神奇的、只有武侠小说中的轻功高手才能做出的扣篮动作。在你扣篮时，根据你起跳时的不同位置，游戏会为你组合出不同的扣篮动作。当你看到自己控制的球员在空中连做几个高难度的转体动作后扣篮时，你一定会禁不住尖声大叫起来。在NBA中常见的单手扣篮、双手扣篮、正扣、反扣在游戏中已是小菜一碟，你经常能看到球员们从罚球区外便高高地跃起，在空中做着只有体操运动员才能作出的空中翻滚动作，然后才将球重重的扣入篮筐，有时甚至可以跳得比篮板还要高出一截。让人大呼过瘾！让NBA的明星们也自叹不如。虽然现在是在寒冷的冬天仍让人玩的热血沸腾。

游戏采用320×200 256色的显示模式，画面表现相当出色，在比赛时你还可以看到赛场周围设立的广告牌(都是为软体世界的游戏软件作的广告)。音乐和音效和游戏的进程也配合的恰到好处，烘托出了赛场上紧张、激烈的对抗气氛。

在你看完了电视台直播的NBA职业联赛后，借着当时的一腔热血再来玩这个让人激动不已的游戏，当可在寒冷的冬日里为你带来无尽的暖意。

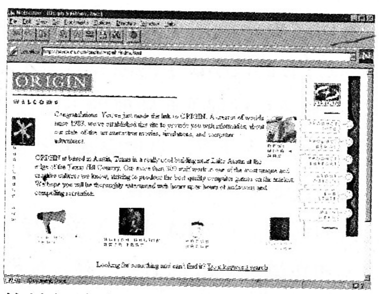
想找游戏资讯吗？上 INTERNET 吧！

文/软体动物

96 年，将是 INTERNET 在中国茁壮成长的一年。如果不出本人所料，96 年中国的 INTERNET 服务质量将有大幅度提高，服务器 MODEM 慢，服务费用高这类情况会大大改善。为什么？96 年将有许多家公司在国内提供 INTERNET 服务，竞争会使这些公司的服务质量改善的。对于爱玩游戏的人来说，他们最关心的就是 INTERNET 能给他们带来什么。这么说吧，INTERNET 就让您了解一切您想知道的东西。比如您想找有关游戏《ULTIMA》的资料，只要在 COMPUSERVE 或 NETSCAPE 中 SEARCH 一下“ULTIMA”，十几秒钟后您就能收到十条 SEARCH 到的资料，继续 SEARCH 下去就有可能得到几十甚至上百条信息。可以说在 INTERNET 上您愁的不是找不到想要的东西，而是您的东西多得看不完。初上 INTERNET 的人会因为不会寻找资料而浪费许多时间，本文就在这提供给您一些游戏公司的 HOMEPAGE，慢慢看吧。

PC GAME

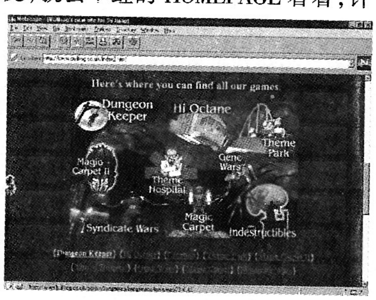
游戏业大哥大 EA 公司，旗下有 ORIGIN 与 BULLFROG，还有 EA SPORTS，您有空可以去看看。ORIGING—http://www.ea.com/origin html



在这里您能找到有关《银河飞将》《生化法师》《铁血十字军》《AH－64 长弓》的最新消息。也有《银河飞将 4》DEMO 版（13MB）《生化法师》DEMO（9MB）可让您下载，不过以国内服务器上 MEDOM 的速度，恐怕没有敢花 5 到 6 个下载。

牛蛙—http://www.bullfrog.co.uk

牛蛙公司的作品总是让人振奋。要想了解《极道枭雄 Ⅱ》《CREATION》的情况，就去牛蛙的 HOMEPAGE 看看，许多大幅游戏画面（SCREEN—SHOOT）让您看到口水四流。



VIRGIN 也是游戏业中老大级公司，旗下最有名的要属 WESTWOOD 了。

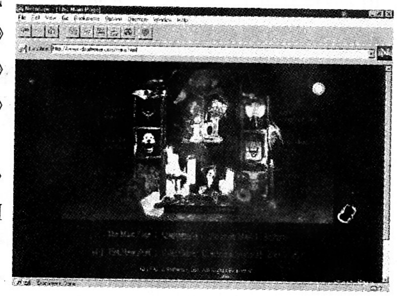
WESTWOOD—http://www.west wood.com

现在去 WESTWOOD 主页，能使您对《C&C》更加了解，说不定还有《C&C》的消息的哟。或者温习一下《凯兰迪亚》系列也好。



因制作《魔兽争霸》而晋升至精英公司的 BLIZZARD 公司也有自己的主页。

BLIZZARD—http://www.blizzard.com 在这里可以看到《魔兽》系列和其它一些游戏的情况。

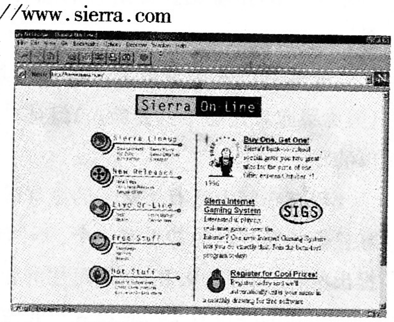


ID 公司以其已拥有《DOOM》《DOOM Ⅱ》《ULTIMATE DOOM》《HERETIC》《HEXEN》《QUAKE》这么多的 DOOM TOO 游戏了，想知道他们东西的话就去他们的主页上看看吧！

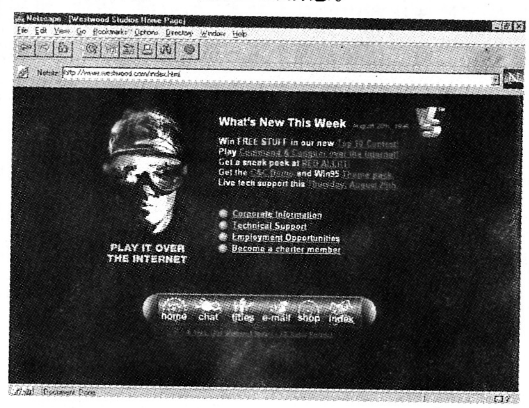
ID 公司—http://www.idsoftware.com

SIERRA 是个多产的公司，冒险的、空战的、智力的、策略的、体育的什么都有。想对 SIERRA 的咨讯一网打尽，别忘了去他的主页看看。

SIERRA—http://www.sierra.com



不过如果在 SIERRA 的主页里您不注册，是看不到什么的。注册一下吧，反正也不要钱。好，一口吃不下胖子。这次先介绍一些 PSGAME 的主页，下回再告诉您 TV GAME 的消息。



PC秘技

魔兽争霸Ⅱ　正式版秘技

游戏中按ENTER键,输入

GLITTERING PRIZES 加金、油、木

IT IS A GOOD DQY TO DIE 无敌

ON SCREEN 展示所有地图

MAKE IT SO 快速建造

HATCHET 砍树加快

VALDEZ 加石油

注:与CPU对抗时输入某些秘技CPU会同时得到相同能力。

魔眼杀机Ⅲ英文版秘技

进入游戏前在DOS中输入

SET AESO - DIAG = 1的命令，在游戏中按A键可以杀死对面敌人,按G键可以传送。

银河飞将Ⅲ看动画法

在片头动画时,按下Shift + Delete + F20后,再按顺序按下“LORD BRITISH”(注意要大写)此时游戏会多出一个选单，可看到4张CD中所有的剧情动画。

炮灰(CANNON FODDER)跳关法

游戏中切换到地图,按住Ctrl键入Fodder,如屏幕四边变白色即成功,回到游戏中按Enter键就可以跳关。

炎龙骑士团Ⅱ　特殊画面

在村子中进入教会,使用“检阅”功能随便查一位主角的能力。能力表现出时按CapsLock键,再按ESC跳出,过几秒就会有特殊画面。

巫城(WISTHAVEN)正式版秘技

普通版:按下Backspace,输入

WANGO 加血

MOMMY 加魔法

SCOOTER 加武器

秘技加强版:按下Backspace输入

SPINACH 加200点生命

GOTHOMOG 得到钥匙

DARKNESS 无敌

必死秘技,按下Backspace,输入IDDQD,RVMBO等其它DOOM类游戏的无敌密码就会立即死去。

魔毯Ⅱ　地狱世界　试玩版　秘技

游戏中按下I键，输入RATTY后启动密技模式;然后输入一代的秘技都有效。

命运之战(ONE MUST FALL 2097)隐藏菜单

在游戏开始菜单,按住2、0、9、7四个键不放,进入功能菜单,会多出一个特殊菜单,可调整攻击中及被击时的强度等参数。

TYRIAN 秘技大发送

EPIC发行的TYRIAN可说是今年最好的纵版射击游戏了,并且这个游戏是由国内的“逆火”工作组的徐创先生参与制作的，游戏时最多可达4~5层卷背景，在游戏标题画面输入以下单词，可使用强力战机游戏。

TECHNO - PQZ 战机

UNKNOWN - TX 银云战机

ENEMYC - Capture U - Fight 战机

WEIRD - 食物船战机

STEALTHN - 忍者星战机

在中同时按以下键:

F2,F3,F6 不会被击毁

F2,F6,F7 跳关

Backspace,1 加快游戏速度

在选难度时按Shift + G会有第四种难度。

另外，本人在中国FIDONET北京的BBS站上放了以下几个东西

SSF2T - TR.ZIP:街霸TURBO版作弊工具,可使1P和2P的SUPER能量无限和不减血

CARPET - T.ZIP:魔毯Ⅱ作弊工具

NFS - TR.ZIP:《致命快感》(《NEED FOR SPEED》)作弊工具

ALAD - TRN.ZIP:《阿拉丁》作弊工具,可使生命,命数,苹果无限,可跳关

有MODEM的朋友可以自己去站上D/L。

PC秘技



Q: ①电脑上配置电影卡后，还要不要声霸卡？

②SCSIIDE,AT 接口光驱有别吗？

③DVD 已经发行了吗？

④《×××2》的选择项变成空白,为什么

杭州孟小云

A: ①如果你只用电脑看电影,不做它用的话,那就不需要声霸卡了。要玩游戏 MPEG 卡是不能完全代替声霸卡

②不知您问的是性能区别,还是外型区别还是价格区别。

③好象还没有

④您是在日文 DOS 下玩日文游戏吗？如果没有日文 DOS,就玩不成。至于中文游戏或是用日文 DOS 玩日文游戏都出现问题，那就是机器的问题了。

Q: 电脑上的 DD,TD,HD 各代表什么意思？

A: DD 指的是低密盘，TD 指的是三吋高密盘,HD 的缩写有两解释,如果是指软盘,那就是五吋高密盘,其它时候是指硬盘。

Q: ①《银河英雄传Ⅲ》是光碟版还是磁盘版？

②《天翔记》对主机有何要求？

③《三国演义Ⅱ》对主机有何要求？

北京厉涛

A: ①是软盘版。

②4 兆以上内存,386 以上 CPU

③486 以上,8 兆内存,倍速光驱

Q: 怎样为中文 WINDOWS3.1 增加五笔字型？

北京林辉

A: 首先你必须找到五笔字型 FORWINDOWS,然后在 WINDOWS 中进入控制面板（CONTRL PANEL)，其中有设置输入法一项，可以增输入法。

Q: ①电脑是不是同屏只显 256 色？加真彩色又如何？

②3DO BLASTER 国内是否有售

常德罗炯斌

A: ①电脑如果只有 ISA 显示卡，只能显示 256 色。但加了 VESA 显示卡,可以同屏显示 16.7 兆色。

②该产品国内没有。就算有,价格也要超过一台 3DO 的。

Q: 听说《VR REMIX》有 WINDOWS 版了，NAMCO 的《铁拳Ⅱ》和另外两个游戏也快移植了,是真的吗？

A: 是的，但您提到的这几款游戏是专门配合 DIAMOND EDGE 和 3D BLASTER 出售的。也就是说没有这两种昂贵的硬件是玩不了的。有买 3D 加速卡的钱还不如直接买 SS 或 PS 呢。

BTW:今天史莱姆医生想对各位说几句。有许多朋友写信给史莱姆诊所,问一些游戏如何解密的问题。在这里我告诉大家,今后不要问这种问题了。众所周知,游戏加密是防止非法拷贝,如果告诉大家解密的方法,就是助长盗拷的风气。作为正式的期刊杂志,是不可能这么作的。此外,象“哪里能买到或拷到某某游戏”(指国内无法买到的游戏）这种问题我们也不会回答，如果各位执意写信询问,无疑是在浪费你的邮费。



恐龙快打 出招攻略

文/软体动物

说明：　　PC 版键盘出招

HQ = 上段轻击 HF = 上段重击 HP = 上段强力击

LQ = 下段轻击 LQ = 下段重击 LP = 下段强为击

Armadon

特殊技：钉床 – 按住(HQ LQ)↓,↓,↑

腹钻 – 靠近,按住(HQ LQ)→,→,←

铁娘子 – 按住(HQ LQ)←,↑,→

飞针 – 按住(HQ LQ)←,←,↑

角上击 – 按住(HQ LQ)↓,→,↑

猛冲 – 按住(HQ LQ)←,↓,→

死亡螺旋 – 按住(HQ LQ)→,↓,←

吃人 – 按住(HQ LQ)↑,→,↓

终结技：挑肚皮 – 按住(HQ LQ)↓,↓,↓,↓,↑

Meditation – 按住(HQ LQ)→,↓,→,→

钉住 – 按住(HQ LQ)↓,→,↑,↓,

Blizard

特殊技：空摔 – 在空中按住(HQ LQ)

冻气波 – 按住(HQLQ)→,↓,←,→

寒冰喷泉 – 按住(HQ LQ)↓,↓,↑

伪重击 – 按住(HQ LQ)↓,↑,↑

长重击 – 按住(HQ LQ)←,→,→

快重击 – 按住(HQ LQ)←,↓,→

短重击 – 按住(HQ LQ)←,↑,→

打沙袋 – 按住(HQ LQ)→,↓,←,←

投摔 – 按住(HQ LQ)→,↓,↑,←

终结技：碎脑 – 按住(HQ LQ)→,↑,←,→,↓,←

To – Da – Moon – 按住(HQ LQ)↓,↓,↓,↑

祈祷 – 按住(HQ LQ)↓,→,↑,↓,↑

Chaos

特殊技：公羊冲 – 按住(HQ LQ)→,→,→

怒之屁 – 按住(HQ LQ)↓,→,↑,←

百贯落 – 按住(HQ LQ)↓,→,↑,↓

抓摔 – 靠近,按住(HQ LQ)→,←,←

震地 – 按住(HQ LQ)←,↑,↓

快速吐 – 按住(HQ LQ)↑,→,→

慢速听 – 按住(HQ LQ)↑,←,←

吃人 – 按住(HQ LQ)→,↓,←,↑

终结技：加农炮弹 – 按住(HQ LQ)↓,→,↓,↓

金色暴雨 – 按住(HQ LQ)↓,↓,↑,←

洗澡 – 按住(HQ LQ)↑,↑,↓,←

特殊技：快火球 – 按住(HQ LQ)↓,→,→

慢火球 – 按住(HQ LQ)↓,←,←

烫脚 – 按住(HQ LQ)←,↓,→

地狱火 – 按住(HQ LQ)↑,↑,↑

万斤撞击 – 按住(HQ LQ)↓,→,↑

粉碎机 – 按住(HQ LQ)↑,→,→

火炬 – 按住(HQ LQ)↑,↓,↓

吃人 – 按住(HQ LQ)↓,↑,↓

终结技：焚化炉 – 按住(HQ LQ)↑,←,↓,↓

烈火焚身 – 按住(HQ LQ)→,→,→,→

超级地狱火 – 按住(HQ LQ)↑,↓,→,←

Sauron

特殊技：空摔 – 在空中,按住(HF LF)

头上顶 – 按住(HQ LQ)↓,↑,↑

地震垛 – 按住(HQ LQ)↑,↓,↓

百贯碎骨 – 按住(HQ LQ)↑,↓,↑

锁脖摔 – 按住(HQ LQ)→,←,←

大嘶叫 – 按住(HQ LQ)↓,↑,←

晕旋波 – 按住(HQ LQ)←,→,→

吃人 – 按住(HQ LQ)↓,↓,↑

终结技：食肉 – 按住(HQ LQ)↓,↓,↓,↑

屠杀 – 按住(HQ LQ)←,←,↑,→

万斤锤 – 按住(HQ LQ)→,↑,↓,←

Talon

特殊技：捶脑 – 按住(HQ LQ)←,↑,→

撕面机 – 按住(HQ LQ)↓,↓,→

狂怒 – 按住(HQ LQ)↓,→,→

冲击弹 – 按住(HQ LQ)→,↓,↓

跑前(后) – 按住(HQ LQ)→,→或←,←

连环爪 – 按住(HQ LQ)↓,↑,→

吃人 – 按住(HQ LQ)→,↓,←

终结技：掏心 – 按住(HQ LQ)→,↓,↑,↓

碎片 – 按住(HQ LQ)→,↓,↑,↑

溃逃 – 按住(HQ LQ)→,←,↑,↓

Vertigo

特殊技：空传 – 按住(HQ LQ)↓,↑,↑

传送 – 按住(HQ LQ)↓,↓,↓

尾沟 – 按住(HQ LQ)←,←,←

蝎刺 – 按住(HQ LQ)→,→,↓

快毒汁 – 按住(HQ LQ)↓,↓,→

慢毒汁 – 按住(HQ LQ)↓,↓,←

巫毒咒 – 按住(HQ LQ)→,→,←

吃人 – 按住(HQ LQ)↓,→,↑

终结技：石化 – 按住(HQ LQ)↑,↑,→,→

缩小食用 – 按住(HQ LQ)←,←,↓,↑

变奶牛 – 按住(HQ LQ)←,←,↓,→

你也能修游戏机

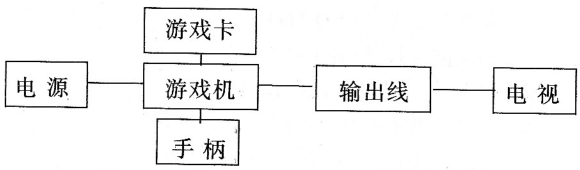
——游戏机小故障检修法

文/特工黄

除了带电拨插卡、电源用错烧机烧卡、机卡粉碎性骨折等重大事故外，游戏机在使用过程中出现的故障一般都是一些自己就能修好的小故障，您的游戏机要是出现了这些小故障，何不自己试试？

游戏机系统的基本构成

游戏机系统一般都是由电源，主机，游戏卡，手柄，音视频输出线和电视六大部分组成，由下图可看出它们之间的关系：



这六大部分中任何一个部分出现问题都会导致游戏机系统不能正常工作

一些最好能明了的“专业”名词

电压、电流与功率：表示电的能力大小的计量单位，它们的单位分别是伏特(V)、安培(A)和瓦特(W)。它们的关系是 1W = 1V × 1A

市电：墙上的插座提供的就是市电，它是220V的交变电压，很危险，最好离它远远的。

直流电压：市电经过电源变压器就变成了只有10V左右的直流电压供游戏机使用。

短路：两个原本不应该接触上的东西现在却碰上了，是十分糟糕的事，常常会烧坏一些器件。

断路：该接触上的东西却没能接触上。它比短路好在通常不会造成器件损坏。

接触不良：就是应该良好接触的两个部分现在却接触得时好时坏。

虚焊：由于焊接工艺不良而导致接触不良或断路现象，是组装游戏机爱犯的毛病。

音频(AUDIO)：表示声音信号。

视频(VIDEO)：表示图像信号。

射频（RF)：一种把音视频信号经过加工混合在一起只用一根线就能传输的方法。

AV线与AV端子：能分别输送音视频信号的传输线和插口，效果比RF方式强。

S－VIDEO：超级视频信号，它是把视频信号分成颜色和亮度信号来传输的方法，能获得更清晰的图像。

RGB信号：把视频信号分成红绿蓝三基色信号进行传送，图像最清晰。

PAL－D、PAL－I、NTSC制式：分别是内地、香港和日美的制式，游戏机的输出信号制式应和电视所用的接收制式一样才能正常接收。

几种有效的故障判断方法：

1、摸摸电源变压器：凉冰冰——说明没有正常工作，其插头没有和市电接触上或是变压器损坏；温热——很好，这是正常工作的表现；滚烫——事情不妙啦，不是变压器质量不行就是发生了短路故障。

2、看游戏机的电源指示灯：亮——说明电源变压器和游戏机的电源部分都正常工作了；不亮——说明电源变压器没工作或游戏机的电源部分有问题，也有可能是电源指示灯没接触好或损坏。

3、开机后电视屏幕有无反应：用射频RF线输入时若电视有反应但无游戏画面或图像不清晰则说明游戏机基本正常，问题出在电视没能调准频道或是射频线没接触好。若一点反应也没有应查一查游戏机是否正常工作，然后再查游戏机和电视机用的是不是同一种输出和接收方式，如游戏机用AV输出电视也该用AV接收方式。

常见软故障与检修方法

所谓软故障，即表示不是游戏机系统的任一部分真的出现了问题(那叫作硬故障)，而是由于自己没有使五个部分认真履行自己的职责，总之，其中多是你的失误造成的，解铃还需系铃人，下表“可能原因”中带“○”号的就是软故障，如果你遇上了这些故障，不妨自己试试解决看。表中的硬故障则用“●”表示，也供玩友们参考。

故障现象	可能原因
电视没反应	○电源变压器没和市电接上 ●电源变压器出故障 ○变压器和游戏机没接触好 ●游戏机出故障 ●游戏机输出信号线与游戏机或电视接触不良 ●游戏机输出和电视接收不是用同一种方式（确认游戏机与电视用的同是 RF，AV 或 S－VIDEO，RGB 输出和接收方式之一）
有游戏图像但无声音或声音小噪声大	○电视频道没调准 ○AV 输出的音频线没接触好 ○电视接收制式不对（可能是内地的 PAL－D 和香港 PAL－I 制式搞错了，选用正确的接收制式或换用 AV 输入方式） ●游戏机输出部分故障
有声音但无图像或图像模糊干挠大	○电视频道没调准 ○RF 线接触不良或质量差（检查接触部分，换用屏蔽效果好的 RF 线） ○AV 输出的视频线没接触好 ●游戏机输出部分故障

故障现象	可能原因
图像黑白且上下跳动	○游戏机的输出与电视的接收制式不相同（通常是游戏机输出为 NTSC 制而电视为 PAL 制，加用制转或更换游戏机和电视之一使制式相同）
屏幕出现黑条并有哼声	○电源变压器功率不足（换用游戏机专用大功率变压器） ●主机有短路故障发生
游戏图像花版	●游戏卡与插槽接触不良 ●游戏机图像处理部分出故障
游戏机经常定版死机	●游戏卡与插槽接触不良（用刷子、橡皮、砂纸等道具清洁接触部分） ●游戏机和游戏卡不太兼容（用别的机卡试试） ●游戏机或游戏卡内部虚焊
游戏手柄不灵	●手柄接键接触不良（打开手柄清洁接触部分或更换导电橡胶） ●手柄线断路（焊接或更换手柄线） ●手柄损坏 ●游戏机内手柄线路损坏
游戏卡不能记录进度	●游戏卡内电池没电（更换卡内电池） ●游戏卡内电池电路有短路或断路

玩家不可不看

玩家不可不藏



编读往来

有些喜欢怀旧的读者问九五年八、九月停刊后，编辑部诸人的生存状况，提供如下：

原主编因为办刊方针不正确，引咎辞职，看《夕阳红》去了。

新主编牺牲《夕阳红》，走马上任。

社长稳坐钓鱼台。

老D去北京师范大学读博士，总是闹穷。

龙哥一段时间有些消沉，现已雨过天晴，重新收拾旧山河。现主持《世嘉世家》，《游戏新闻眼》，《秘技天地》等。

阿KING斗志昂扬，自称永不言败。利用停刊机会，编译600页《秘技宝典》，嘉惠于玩友。现主持《天堂任鸟飞》，《海外采风》，《三栖人》等。

特工黄放弃优厚工作，毅然自闽来京。旋遇停刊灾变，自号“扫帚星”。每日工作16小时，炮制《95格斗天书》，《街霸研究》等。现负责《特稿》，《新手培训车间》，《热线》，《电玩暴走族》等。

软体动物原为自由职业者，在主编软硬兼施，威胁利诱下加盟杂志。电脑软件熟知，散漫之风未改。令主编喜忧参半。现主持电脑类《新游戏夜话》。

无类脾气大，韧性强，吃亏受益都由此。现负责：没人管的破烂。

Shadow phoenix（隐藏人物）。

第11期《闯关族的家》刊登了贵州徐进批评大连刘××提供一条秘技要20元，日前编辑部收到刘××的来信，他说，当时为了买《94典藏本》，一念之差就给3位玩友写了类似的信。他对他做的错事非常后悔，向3位玩友道歉，并感谢杂志没有公布他的名字。我们为这位玩友的诚实和勇敢而高兴。在任何时代，做个诚实的人都很难。

温州的黄纬来信说，我是个因工致残、下肢瘫痪的残疾人。痛苦的时候，玩游戏机成了我最大的消遣。你们的杂志我每期必买，每页必看。谢谢你们给我的爱，今生今世不忘怀。黄纬先生，你的长长的来信使编辑部的每一个人为之动容，能给残疾人一点安慰，是我们也是所有的闯关族的最大的快乐，请将你的详细地址告诉我们，以便联系。

无类

闯 关 族 的 家

这是个注重感情的栏目，你的喜怒哀乐，恩怨情仇。
批评建议，疑难困惑都可以倾注在这里。



大墙论坛

最近几期杂志《二手货市场》竟消声匿迹，开始以为是小编们一时疏忽，现在看来是蓄谋已久，如果下期还没有《二手货》，我决定再也不买“贵刊”。（玉林　程维烈）

11期杂志《秘技宝典》优惠截止日期一会儿20日，一会儿30日，还要仔细分析，错字是贵刊的老传统，可谓死不悔改。（太原　王东明）

我对贵刊的重义轻利一向非常钦佩，可是《秘技宝典》的事使我非常失望，第十期说《秘技宝典》约十月底出版，“前后误差不超过半个月。”我们等，第十一期杂志又信誓旦旦告之“十一月中旬面向全国发行”我们还等，一直等了一个月，真折磨人，贵刊如此信誉，何以取信于闯关族？（黄石　群众）

《秘技天地》游戏只有中文译名而无英日文原名，十分不便。另：编辑部刊出则为“秘技”，读者投稿则为“偏方”，似有歧视之嫌，应按其属性分为秘技与密码（广州　邓伟华）

第10、11期杂志封面均为白色背景，太纯洁了吧，听说贵刊罪状之一是封面太花，改正错误真是立竿见影！（上海　梅剑锋）

上帝之声

是否每期能刊登各机种游戏发售时间，以便及时了解国外游戏信息，（锦州　李克）

看见你们要举办游戏知识有奖竞赛，高兴的来了个倒立，我们每天祈祷：土星，土星，围着我们转吧！上海　李晓光　龚平　史根发

报告：我们哈尔滨这嘎瘩也建立一座集中营，《当代歌坛丛书》内有一本《偶像集中营》，不知是否《GAME集中营》的连锁店？哈尔滨　线人

明天是我十六岁生日，正好看见游戏知识有奖竞赛的消息，是送给我的生日礼物吧！THANK YOU VERY MUCH。黄县　白华民

能不能开一个“掌机天地”栏目，专门介绍GB，GG，GT等机种的优秀节目（武汉　李凯）

现在FC在走下坡路，不过有些游戏令人怀念，价格也不高。正是我们这些穷学生买卡的好机会。杂志能否系统地刊登一些FC卡带的销售参考价，以便我们买卡时有讨价的底牌（徐州　赵晓春）

白送的大张彩色夹页真漂亮！小编们，坚持，坚持，到最后一分钱！（安庆　钱眼）

大墙画廊

第九期

来稿请寄原稿，复印件不用。

请按规定尺寸画——104×152mm

▶真·侍魂　北京市　振威





▲快乐五虎将　沈阳市　刘　伟



▲HOT FAMALES　成都　王亚宁(等)



▲鬼畜　北京市　张　健



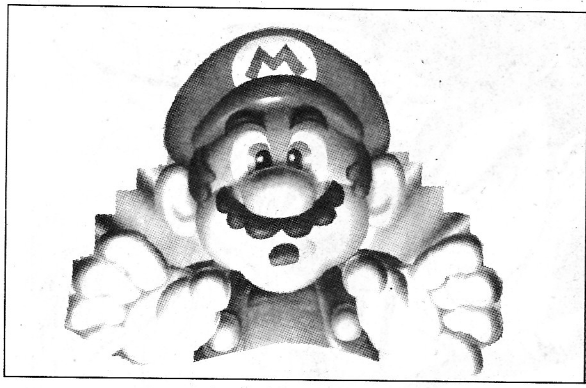
▲(地址不详请与编辑部联系)　俞阳



▲梦幻仙子　贵阳市　唐　川



▲勇者斗恶龙Ⅵ　武汉市　刘文瑾



游戏迷关心问题大串烧

文/特工黄

Q 游戏机手柄的按键到底能按多少次?

A 游戏机的手柄要算是玩家接触最多也是最为脆弱的一部分，它到底能按多少次呢?可由以下这些条件计算出来:

1、你的手柄是否是原装正品或是名厂出品?例如说是否是原装超任、世嘉的原配手柄或是日本、港台名厂出品的手柄?对于没有商标或仿冒它人商标的手柄一概视为非正品。

2、你平均每天用于玩游戏的时间是否小于二个小时?

3、你是否不爱玩对战格斗类游戏?

4、连续玩对战游戏三个小时后手指是否一点发胀的感觉也没有?

5、你在玩游戏时是否没有手舞足蹈的习惯?

除去以上这些条件外，还有一个重要的前提是不能有意外事件发生，如手柄被摔在地上，又被你的大脚踩过，或是不幸遇上锤子、剪刀、液态物体……那么，手柄的寿命大约如下:

如果你对以上问题均回答“是!”那么，你的手柄寿命应该相当长，大约在三年以上，也就是说你的游戏机被淘汰时手柄仍然完好;如果回答“是!”的条件为2到4，手柄的寿命约在1到3年间;如果回答“是!”的条件只有一个或根本没有，你的手柄真是朝不保夕，能够熬到半年以上就算是幸运儿了。

要算出大约能按多少次的话，先测一下你平均每天按键的次数，再乘以手柄实际寿命即可。(不过这时手柄已经坏了，按键次数还有意义吗?

Q 有没有办法令游戏画面变得漂亮起来?

A 其实有三种方法能使游戏画面变得漂亮起来:

1、欲治标先治本，要想获得好的画面质量，首先要求要有好的游戏机和电视，八位任天堂红白机+索尼29英寸贵丽单枪;或者次世代主机+小黑白电视都有不会有好的效果。特别是游戏机和电视的制式要统一，要是用了市售的廉价制转后就别指望会有漂亮画面啦!

2、采用更高级的游戏机—电视输出/输入方式，按等级可分为射频RF输出，音视频AV输出，S-VIDEO超级视频端子输出，RGB红绿蓝基色信号输出，越往后的方式画面效果就越漂亮，不过也就要求游戏机和电视同时具备该种输出/输入方式。

3、这种方法也许只有少数发烧友才会采用吧，那就是用高档的连接线，例如说同样是S-VIDEO线，价格却从几十元到几百元不等，高档的线在接触、屏蔽上自然优于低档线，传输信号的损耗也小，画面也就越漂亮，不过这首先是要在游戏机和电视都没有升级余地的情况下才可采用的方法，因为即使是最高档的RF输出方式也比不过最低档的AV输出方式。

Q 游戏卡带里面是什么?

A 对于一块具备电池记忆功能的游戏卡来说，它一般由五个部分组成:1、外壳;2、电路基板;3、ROM，也就是只读存储器，它将游戏程序固化在体内，不需电池来保存资料，但其中内容不能改写;4、SRAM，动态随机存储器，它能够存储玩家的不断变化的进度资料，但是需要电池来维持其中内容，一旦断电，其内的资料即无影无踪;5、电池，用来为游戏卡在关机之后提供SRAM保存资料所需的电压;6、控制IC和元件，它能让多个ROM之间或ROM和SRAM之间协调工作，不至于相互冲突或找不到所需资料。

一般的没有电池记忆功能的游戏卡它最少也要具备外壳、电路基板、ROM这三大部分。而磁碟机则是利用RAM来读进磁碟中的游戏程序从而达到仿真游戏卡的目



▶磁碟机算不算游戏卡?

的。

Q 为何有时不小心碰撞了主机会使游戏消失、死机或重新开始?

A 这是比较常见的故障现象，说游戏机坏了，但只要小心即可正常玩，说没毛病又不符实际，要是因此把辛辛苦苦玩了数十小时的进度给丢了的话，简直就是严重故障!我们把这种现象叫作“接触不良”。

最轻级的“接触不良”是游戏机输出至电视输入这部分插头和电缆的接触故障,它会使你的游戏画面突然消失或是光有声音没有图像，但不会影响游戏的正常运行，只要检查这部分的接触问题即可轻易解决。

中级的“接触不良”一般是在游戏机本体的接插件部分,如游戏卡插槽,手柄接口,电源插座,一般可根据现象判断是哪部分出问题,如游戏画面突然定格死机多是游戏卡插槽接触不良，游戏突然重新开始多是电源插座的问题,游戏角色无法控制则多是手柄接口接触不良。

最严重的接触不良要算是主机内部焊点的“虚焊”,这真是麻烦极了,只有请专业人员来检修,算是真正的故障,组装任天堂红白机或世嘉机最容易发生这类问题。

Q 宽屏幕电视，在玩游戏时为何人物变得横长?

A 首先让人吃惊的是国内居然有人用这么高档的电视来玩游戏,真是可喜可贺。宽屏幕电视是国外研制未来的高清晰度电视而留下的产物,它虽然采用的还是普通的电视接收方式,却用上了为高清晰度电视而开发的许多新技术,在画面和声音上都较普通电视出色，不过其最大的变革却是采用了16:9的长宽比(传统的电视长宽比是4:3),但为了兼容普通电视的画面，宽屏幕电视一般使用了四种方法来显示图象:

1、裁去电视画面的上下两边，这样画面不会变形但损失了上下边的图像信号。

2、将4:3的电视画面强行压缩成16:9,这样画面信号不损失但图像变形了。

3、采用上下边缘压缩比高，而画面中心基本不压缩的折衷方法,这样既能看到全部画面,变形也较小。

4、采用POP(画外画)技术,将屏幕切成多个部分,一部分是4:3的正常大画面，另一部分是一到两个小画面,如此就把屏幕填满了。

用宽屏幕电视玩游戏的玩家不妨试试电视的多种画面显示方式,定有一款适合您。

Q 如果不存卡带游戏的进度，电池会不会用完,如果会的话大约可玩多长时间;

A 就是不玩游戏的话,卡带中的电池也会不断的放电,因此总有一天电池会没电的,所以“不存白不存”,最好的方法是一口气玩完整个游戏,这样既能够减少电池用完的危险又不会忘了游戏内容。

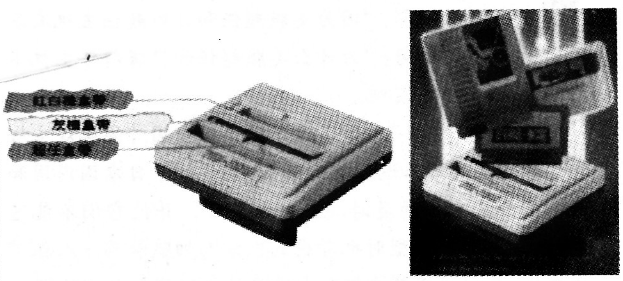
一般的电池的寿命约是三年左右,不过是从出厂开始算起，玩家无从知晓买来的卡带内的电池寿命还有多长，所以买回来的卡要早点玩，万一没电还可以找游戏商更换。

Q 为什么同是“任天堂”，在超任中不能玩任天堂的卡带?

A 虽然超任和任天堂八位机同是任天堂公司出品，但由于两者硬件结构不同的缘故,使得软件不能通用。任天堂公司在超任出厂前确实提到过要和任天堂八位机向下兼容，可是后来由于成本的原因放弃了这一想法，不过在超任主机内还可以看到留有FC的痕迹。

现在任天堂公司虽然为他的GAME BOY设计了能在超任上玩GB的介面卡“SUPER GAME BOY”，但由于在日本FC已全面停产，也不出新的软件了，所以自然不会去再为FC做能在超任上玩FC的介面卡。

不过令人吃惊的是，这一空白居然却由国人填补了，在香港市场上出现了一种叫“万用宝”的介面卡,把它插到超任上,就可以玩日版或美版的任天堂八位卡。



▲神奇的“万用宝”出现在香港市场

Q 有些没有电池却能记忆的卡带是如何工作的?

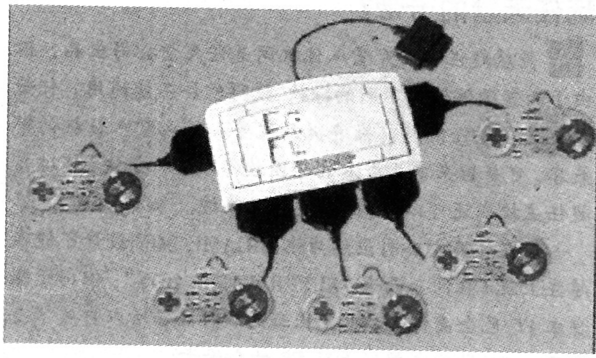
A 听起来似乎不大可能,但确实有这种卡带存在,例如世嘉的《忍者武雷传》就能不用电池而记住进度。实现这种方式要有二个条件：一是卡内有一个较大容量的电解电容,它具有类似电池功用，能够保持一段时间的电压供记忆用，二是该游戏的记忆内容必须特别少，如《忍者武雷传》只需记住十位角色的几项数值和关数,若记忆内容太多,电容的电很快就会放完。

不过现在的RPG或SLG游戏中要记忆的东西实在太多了，几十位角色的各种数值、敌人的状态、所在的详细位置……所以电容就顶不住了，必须用电池才能记住较长时间。

Q 超任"多打"装置最多能接几个手柄?

A 目前可接最多手柄的是"六人分插"装置,它自身可接五个手柄,把它接到超任的1P插座上,再算上2P手柄,就能实现最多六个人一起玩游戏。

适用于该装置的超任游戏有:BOMBERMAN(爆破人)系列,圣剑传说2,FORMATION SOCCER 2,全日本摔角,FINAI SET TENIS,热血躲避球,GO GO DODGEBALL,NHL ICE HOCKEY,NEL FOOTBALL……



▲手柄变成"六脚蜘蛛"

Q 为什么美版超任和日版超任的卡带不同?

A 要是这么回答:"因为美版超任和日版超任主机有不同",你一定又要问:"为什么美版超任和日版超任主机不同?",索性一并作答吧。

任天堂(世嘉也一样)为了防止卖向国外的游戏主机和卡带回流向日本造成价格混乱,便设计了日本国内用和专向国外出口的两类游戏主机和卡带,并使它们不能通用,同时在设计造型时也考虑到东方人细腻和西方人粗旷的性格,分别将两款主机和卡带设计成流线型和方块型。

但是为了降低制作成本,游戏卡带内的芯片通常都是一样的,这样,只要设法把美版卡插入日版机或相反,就能不分美日版照常玩游戏了。

Q 为什么游戏会有名式各样的难度,为什么不可以统一成一个难度?

A 游戏中设计多种难度是为了满足不同水平玩家的需要,或让爆机的玩家进行下一个难度继续探求游戏的和奥义,从而也提高了游戏的耐玩性。

早期的任天堂FC游戏由于容量的限制太多只有一种难度,总是让有些玩家感觉太容易而另一些感觉太难,这也让厂家为难度问题伤透了脑筋,后来一些游戏设计成爆机一次后难度便加大,但也存在着必需先爆机一次而不能直接选高难度的缺点。

自16位机面世后它的游戏大多有难度选择,键位设定这些灵活的功能,甚至后期的一些FC游戏如《帝国战机》也设定了难度选择功能。不过到如今一些大型的RPG类游戏由于要花数星期乃至数月的时间才能玩到头,而且玩家通常也不会再玩第二遍。再说通过不断练级几乎不会有打不过的敌人,所以一般不设定难度选择,游戏难度则设定在中上级。

Q 如果把各种输出同时输出,会怎么样?

A 你也许会为这样做的后果抱以担心态度,不过大可不必了,例如说将超任的AV线接一台电视,RF输出接到另一台电视上,其结果……两个电视出现了同样的画面和声音,你还会比较出AV输出比RF输出强得多,明白了吗?

在大百货商场或某些特殊的地方,你应该见过由许多电视落在一起组成的电视墙,它们放的都是同样的画面,你能想象它们都是游戏画面的情景吗?这样就可进行一次游戏大赛了,事实上,每年在日本的国技馆都会举行游戏大赛,用的就是这种方法。

另外,观察一下你的电视有无AV输出功能,有的话就可以将它和另一台电视的AV输入串起来,这样就不用在游戏机上输出两路信号了,用这种方法可串接多台电视,不过要组成电视墙可就不行了(信号会越来越弱直至看不清),那就必须用专业的视频分配器来完成这项工作。

Q 金手指和密码宝是什么东西?

A 在玩游戏之余,很来玩家都希望自行修改游戏程序,金手指和密码宝就是用来修改游戏程序的工具,它们相当个人电脑上用的PCTOOLS或GB4这类可修改游戏的工具。

金手指能够直接修改游戏程序,但只能用于碟机用户,而且通常一行金手指只可修改三个地址位,一般都要靠厂家或书刊公布的的金手指密码,玩家要想自行摸索出金手指密码几乎没有可能。

相反,密码宝却有很大灵活性,它适用于磁碟机和游戏卡带,玩家可自行用之追踪游戏寻找密码,并且在使用密码宝秘技时,秘技可随时使用,亦可随时中途退出或再次使用。



▲这是超任专用的密码宝

秘 技 天 地　秘技·偏方

《真人快打Ⅲ》秘技总动员

MD 版

首脑秘技：在菜单画面按 C→A←A↑C→A←A↑，可出现“KILLER CODES”选项，内有 QUICK END(简易必杀) SMOKE(对战时选 SMOKE)，BOSSES(对战时可用首脑)，PLAY HIDDEN GAME(玩小蜜蜂)。

密术秘技：在菜单按 BA↓←A↓C→↑↓可开起密术，TIME(时间开关)，WIN SCREEN(胜利画面)，KOMBAT ZONE(战场选择)。

作弊秘技：在菜单按 AC↑B↑BA↓可开起作弊菜单，SOUND TEST(音效测试)，CONTINUES(续关次数)，BIO-SCREEN(个人介绍)。

选用 SMOKE：出现 MK3 大标志时，按 ABBA↓ABBA↓↑↑如果屏幕变红并听见绍康说“SMOKE”即正确。

简易必杀：☆必杀一，○必杀二，□兽化，△还童，#友谊(使用简易必杀，必须在秘技中设定相关必杀技)。

山水：☆○——按住低拳二秒，靠近对手放开
　□——扫腿距离内蓄高拳三秒放开
　△——低腿　#——↓

SINDEL：☆—跑+防(靠近)　○—防(扫腿距离)
　□—高拳(靠近)　△—↑　#—↑

JAX：☆—防(靠近)　○—低腿(三人距离左右)
　□—蓄低拳并放开(靠近)　△—低腿　#—低腿

KANO：☆—高腿(扫腿距离)　○—蓄低拳靠近并放开
　□—蓄高拳，靠近，放开　△—低腿　#—高腿

刘康：☆—低腿　○—防+跑　□—↑(靠近)
　△—高腿　#—↓+跑

桑亚：☆—跑　○—↓+防+跑(三人距离)
　□—蓄低拳，靠近，放开　△—低腿　#—↓+跑

STRYKER：☆—低腿(三人距离)　○—防(靠近)
　□—防(扫腿之内)　△—高拳　#—轻拳

SUBZERO：☆—跑(扫腿之外)　○—跑(靠近)
　□—↑(靠近)　△—高腿　#—轻拳

CYRAX：☆—跑(靠近)　○—高拳　□—↓(靠近)
　△—高拳　#—↑

SEKTOR：☆—防(扫腿距离)　○—防(三人距离)
　□—↑(靠近)　△—高腿　#—↓

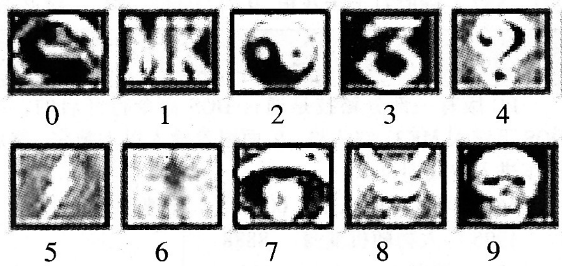
午夜之狼：☆—防(靠近)　○—高拳(三人距离)
　□—↓(靠近)　△—低拳　#—↓

SHEEVA：☆—低拳(靠近)　○—蓄高腿，靠近，放开
　□—防(靠近)　△—高腿　#—高拳

空佬：☆—↓　○—高拳(扫腿距离内，但不贴身)
　□—防(靠近)　△—高拳　#—低腿

KABAL：☆—防(扫腿以外)　○—高腿(靠近)
　□—蓄高拳(靠近)　△—低腿　#—↑

SMOKE：☆—↓(四人距离)　□—防(扫腿之外)
　○—防+跑(扫腿距离)
　△—高腿　#—高腿



对战码：双人对战 VS 画面，调以下密码有秘技。

MD 版专有

688-688	快速上击	091-293	不可扫腿
303-606	不详	955-955	超必杀时间延长
494-494	时间超快	999-995	不可连击
011-971	慢慢减血	082-771	不可投、扫
929-646	随机变身，半血，不可扫腿		
911-911	胜利后有些按键失效		
006-040	前赴后继	667-000	时间关闭
707-000	1P　1/4 血格		
000-707	2P　1/4 血格		

SFC 版

选绍康：菜单时按 XBAY↑←↓→↓

选莫塔罗：菜单时按 SELECT，AB→←↓↓↑↑

选 SMOKE：在 COPYRIGHT 画面按住←A，当 WILLIAMS 画面出现时按住→B，当“There is no……”字样出现按住 XY，如果输入正确，SMOKE 会走过屏幕。

随机选人：选人时按↑+START

不详：1P 手柄逆时针转，2P 手柄顺时针转

战斗中换人：单打时按另一手的 START(暂停功能必须打开)，再按自己手柄的 START 就可重新选人。

音效测试：在菜单时按 AYBX。

SCOTT 菜单：在菜单时按 XBAY↑←↓→↓，里面包括投、防、扫、随机变身四项的开关，还有无限跑、快速上击、快战、绍康、玩角子机等开关。

KOOLER STUFF 菜单：在菜单时按 SELECT，AB→←↓↓↑↑里面包括双倍受伤、双倍破坏、一键必杀、SMOKE 开关、绍康开关、莫塔罗开关、强力攻击、补血、30 次续关的选项。

KOOL STUFF 菜单：在菜单时按↑↑↓↓←→A-BA，里面包括时间开关、20 秒的必杀技(有 20 秒的时间输入必杀技)、打小蜜蜂、选场地、看制作群等选项。

一键必杀说明：出现“Finish him(her)”时按：

B＝必杀一（靠近）　X＝兽化
Y＝必杀二（远）　R＝还童
A＝友谊之礼　L＝特殊场地

超任专有的对战码

445－445	时间关闭	449－449	幻影人形
987－655	玩角子机	012－012	时间关闭，可长血
432－234	时间关闭，破坏力有限	191－191	快战
120－120	边打边看制作群	989－898	团体战
221－557	随时打上天花板	944－944	一局，一键必杀

IBM－PC 版

PC 版有一部分秘技是通过 DOS 命令行开启的，在 DOS 下键入 MK3，空一格，后面跟着输入以下数字，然后回车进入游戏即可。

666	可用 SMOKE	603015	慢速模式
1995	人物随机变身	8888	四种人物变形
831	透明人	1111	四种人物变形
9966	背对背	12345	四种人物变形
8000	高速模式	54321	四种人物变形
4862222	防必死	1000000	可用关底
NO BLOOD	无血腥	BLOOD	恢复血腥
NOVIO LENCE	无必杀	VIOLENCE	恢复必杀

IBM－PC 专有的对战码

239－494	扫关闭	334－000	1P 1/2 受伤
101－000	1P 可长血	000－334	2P 1/2 受伤
000－101	2P 可长血	552－255	两人双倍受伤
303－303	两人可长血	334－433	两人 1/2 受伤
202－000	1P 自动掉血	972－279	时间关闭
000－202	2P 自动掉血	348－279	110 秒战斗
404－404	两人自动掉血	552－000	1P 双倍受伤
978－243	慢速两者双倍受伤加自动掉血		
342－879	快速两者 1/2 受伤加自动长血		
000－552	2P 双倍受伤		

MD、SFC 通用对战码

100－100	不可投	000－707	2P 1/4 血
020－020	不可防	688－422	黑屏战斗
987－123	无血格	460－460	随机变身
033－000	1P 半血	985－125	黑屏＋变身＋无血格
000－033	2P 半血	466－466	无限跑
707－000	1P 1/4 血	642－468	打小蜜蜂
969－141	胜者对 MOTARO	769－342	胜者对 NOOB
033－564	胜者对绍康	205－205	胜者对 SMOKE

招式补遗：

①使用友谊之礼与还童术的回合不可防

②使用“MERCY”（即‘展示仁慈’）要在第三局，当出现“FINISH HIM(HER)”时，按住跑，↓↓，放开跑，即可给对手仁慈的加上一点血。

③兽化技要在第三局使用“MERCY”后再次击倒敌人，才可使用兽化技。

SMOKE 招式： 鱼叉：←←，低拳
传送上击：→→，低腿
隐身：↑↑跑（再次输入可现身）
空摔：空中按防
必杀一：↑↑→↓（四人距离）
必杀二：按住跑＋防（↓↓→↑）（扫腿距离）
兽化技：↓→→，防（扫腿以外）
友谊之礼：跑，跑，跑，高腿
还童术：↓↓←←高腿
特殊场地：→→↓低腿

绍康招式： 肩顶→→低拳
斜上突击：→→高拳
晕锤：←→高拳
火球：←←→低拳
辱骂：↓↓，低腿
笑：↓↓高腿

MOTARO 招式： 扣面：→→低拳
火球：→↓←高拳
尾扫：↓＋低腿
传送：↓↑

《真人快打Ⅱ》雷电第三种必杀技 Fergality：

此必杀技只有 MD 版才有。首先按本刊去年 12 号中《MK2》的秘技调出测试菜单，在该菜单中将格斗场地调为 6，最后一项 Oooh，NASTY 调为“√”，进入游戏后选用雷电，出现“FINISH HIM(HER)”时，输入←←←，防，可看到雷电第三种必杀。　（以上由软体动物供稿）

秘　技

《蛮人争霸战》　MD　FP＝7

使力量提升的密码： 在主菜单中，选择 RESTORE FROM PASSWORD 输入下列密码后按 START 键，当画面下方出现“Cha Ching”字样时表示成功，按 B 键退出，在游戏时便可获得相应的功能。输入 RUBE 会使对手无头同时体力最大；输入 FQSTER 会使对手全变成黑色的；输入 2LT 比赛无时间限制；输入 HYPER 游戏速度加倍；输入 MAXX 比赛时己方不受伤害；输入 MRBUCKEYE 比赛不注重你选择了什么；输入 WEASEL 对手的个子会变小；输入 NUCLEAR 对手的颜色会变得很奇怪；输入 SUPERG 电脑自动被设定成最高难度。

《飚车王 3》　MD　FP＝7

超级密码： 进入 OPTIONS 中，选择 SET PASSWORD 输入密码 15S9　PU03，就会得到 200000 元钱及时速为 200 英里的 Wild Thing 2000 型赛车。

《光之继承者》　MD　FP＝4

隐藏之 100 关地点大公开： 本刊 95 年第 10 期中本栏目之隐藏 100 关没有写出具体地点，今公布如下：在最后寻找绿魔兽植物精灵的路上，经过恐怖的黑森林，地上不时会有僵尸冒出阻碍王子的前进，在森林行走路途中，一直向屏幕左方前进，走至尽头，路线只剩下向下方的了，这时左方有一棵单独的大树，你只要站在此树下，即可坠入

深渊，进入传说的 100 层隐藏关。

《实况世界足球 2》 SFC FP=9

制造超级球队：本刊 96 年第一期"秘技天地"栏目中刊登了这条秘技，但因工作失误，未将在菜单中的选项说明，今在此补正：在第一场比赛开始前，应在菜单中选择"パラメーター"一项，即可给队员加能力值了。

偏 方

《三目童子》 FC FP=5

增长金钱的白母鸡：游戏中会有许多地方隐藏着增长金钱的白母鸡。在第 2-2 关的末尾，先不要急着过关，反过身打几枪，一会儿白母鸡就会出现；在第 3-2 关刚开始登上高塔，然后跳入左边的一根横梁上，向左开枪即可；在第 4 关船舱的中部(周围有几只木箱子和螃蟹)，在放有箱子的最高的横梁上向左开枪即可；在第 4 关的甲板上，一直接住 B 键不放会招来幽剑，但它不会攻击主角，踩着幽剑跳上桅杆，一边跳一边开枪即可；在第 5 关飞船的内部，打败独眼 BOSS 后见到三扇大门，进第二扇门后即向左打枪即可。

山东淄博　逢锦鹏

编者按：你写的秘技很多，大多不得要领，语言叙述也欠佳，多练几次笔吧！对你所提的关于《真人快打 II》的问题可在本刊 95 年第 3 期(总第 8 期中找到)

《火箭骑士 II》 MD FP=7

选关密码：

第二关	绿骑士	绿推进器	蓝骑士	红宝石
	红骑士	红骑士	红推进器	绿剑
第三关	黄骑士	绿推进器	黄骑士	红宝石
	红骑士	红宝石	绿推进器	绿推进器
第四关	蓝骑士	绿推进器	绿骑士	红宝石
	红骑士	红宝石	绿推进器	绿推进器
第五关	红推进器	绿推进器	红骑士	红宝石
	红骑士	红宝石	绿推进器	绿推进器

北京　王嘉

编者按：《电子游戏节目十年》还会与读者见面的。FC 的许多《龙珠 Z》游戏没有用电池记忆，是因为它们使用的是 IC 记忆。

《异形战士》 MD FP=6

选择游戏速度：在游戏中暂停，在画面的正下方有"SPD→"的标记，按方向键的左右可调"→"的数量，最多四个，最少一个。"→"越多游戏速度越慢，对于打 BOSS 很有帮助。

广东清远　KEVIN

《超级炸弹人 3》 SFC FP=7

选关密码：第一关 0704，第二关 3200，第三关 2711，第四关 3870，第五关 4501，第六关 0606

桂林　曹赞

《梦幻模拟战》 SFC FP=5

隐藏商店：在一开始游戏的时候，在道具装备的画面中将光标指在"购入"上，然后顺序输入左右右下右上 A，便可进入隐藏商店，其中可买到强力武器"DRAGON SLAYER"。

选版法：进入 LOAD 画面中，顺序按上上下上下左右、SELECT、A，如此便可自由选版。　桂林　曹赞

《鬼神童子》 SFC FP=6

露特拉增值法：在这个游戏中鬼神的最大光技很珍贵，但只要在标题画面中选择 CONFIG，在 CONFIGURATION 画面中顺序听 MUSIC 的 007、002、009，之后在玩游戏时，前鬼的"露特拉"便会变成 3 个。　桂林　曹赞

编者按：你的秘技很新，但你可以得到的秘技别人也可以得到呀！而当投稿重复时，当然要按先后顺序登，所以今后你再投稿的话一定要赶早。

《天使之翼 J》 SFC FP=7

选关密码：

第二关	GEOK	ALBA
第三关	EEOK	ALDA
第四关	AENK	CLMA
第五关	AFDK	CLHB

北京　熊延峰

《篮球飞人 3》(SD 版) SFC FP=7

选关密码：

第二关	スポーツマンですから
第三关	おれはバスケットマン
第四关	はうりをよぶおとこ
第五关	スーパーリバウンダー
第六关	スーパーてんさいじ
第七关	さいごのいす
第八关	てんさいのおかげ

北京　熊延峰

编者按：关于《时空之旅》存盘一事确如你所说，然碟机不同亦有不同，本人的碟机玩《前线任务》、《实况世界足球 2》在记忆时就不用换区。你祝我们能多些银子，也同样祝福你吧！可是你怎么知道有纪的事的呢？天才，告诉我！

《时空之旅》 SFC FP=5

得到最强武器：在游戏后半段，现代(AD1000 年)，从一位大婶手中得到一把铁锹，然后回到中世纪(AD600 年)，就可请一位修理工大叔(还有他的四个儿子)去修复骑士之墓(当然，还得付一定报酬)。打败墓中的骷髅兵后，来到一块墓碑前，必可得到青蛙骑士的最强武器——骑士之剑。在中世纪(AD600 年)得到彩虹石后，再回到现代(AD1000 年)的王宫，去解救即将受审的国王。打败怪物后，回到存放彩虹石的房间，可遇见能修复断剑的老者。同他交谈时，会出现两个选项：第一项是完成一件最强装备；第二项是完成三件最强装备，其中包括主角的终极武器——必杀之剑(红色，必杀技出现率高达 90%)。

沙市　郭飞(GOFFEE)

编辑部 THE STORY

—勇者篇—

制作：AKIRA
协力：童礼军




无类＆影 子之无类
属性:火
HP:220
特殊技:喷火
为何大白天在地上睡觉?
不会被人看破吧!
而且……杂志社的游戏机和软件都上哪儿去了?
SHADOW·PHOENIX
属性:风
HP:329
特殊技:手里剑 爆炎龙 影分身 胧天舞
软体动物＆史莱姆
属性:水
HP:210
特殊技:替身召唤
你说游戏机和软件怎么了?
难道——
什么?!
NO
看上去受到了不小的打击……
表情真夸张
可是机器和软件到底被谁拿走了呢?
我倒是还有电脑玩啦!
呱嗒呱嗒
怎么搞的?!
这要问你
立即交稿!否则永远销毁机器和软件!
主编和特工黄
哈哈哈你们的磁盘就是这种下场!
拆游戏机真令人兴奋不已
真是想都不敢想的景象……
我绝不允许这种事发生!
龙哥所欠的稿子
战斗!战斗!
你们!!
很快就能完成
有PC可玩



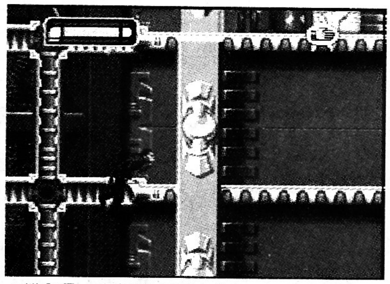
拿出勇者的样子来！整理装备出发！！
说到装备嘛
就当是玩一趟
就当是修行吧
是那四个人吗？
正朝着这儿来呢
不出所料，一定是想拖稿了
就交给你去应付吧！
我可以向大家出售
SHOP
别想发战争财
尽管放心吧，主编。迄今为止
就这样，四人踏上了冒险的旅程……
行くぜ！
GO！
去吧！
又不是老外，非要用英文和日文重复相同的话
还没有人能够胜过我的魔法呢
我去教训他们
嗖
那么，特工黄你就去…
你、你要去哪儿？
回福州
就要到了
水晶球太过时了，那所以
我想要一台分辨率为1600×1200的彩监
明白了，给你加薪水就是了
你也迷路了吗？
还有什么事？
主编大人呀，虽然阿KING的能力很强，但…
这儿的风沙比北京还大
让他外出作战，可太不靠得住哟
而且是外号“良牙”的家伙
你提醒的有道理，不过已经来不及了
这里是？……


这时
主编，把机器还给我们
在
魔王城
想得美！特工黄，让他们看看…
我回福州去了。
好吧，那我就
亲自出马！
主编：属性：不明
特殊技：所有技巧及魔法……
HP:99999999999999999999999999999
你小子在干什么?!
是笔误
什么
干得好，给你多加稿费
紧急召唤！
防御行动！
巨大史莱姆，真可靠！
但是……
史莱姆！
好厉害！
大家……大家注意！
只剩半页了
好吧，
就算是如此，作为主角也不能后退，……来吧!!
现在怎么办好，对方HP超出极限根本没法打
小事一件
把我们的能力改成无敌状态
龙像那人
我哥是号吗?!
严肃
像
杀气！
那就快动手吧
已经迟了！
FIGHT!
VS
结果…三月杂志未能提前出版…呜……
工资……
往南走过了些
这时阿KING在……
GAME OVER



星舰迷航记

机种 MD	厂商 PLAYMATES
类型 AVG	容量 8M



▲攀爬是一项很重要的技术。

空间站上出现了破坏者，你该怎么办？

深层空间九号，空间站日志：星年46871.6

指挥官本杰明·希斯考汇报。

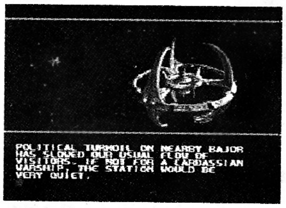
由于附近星系的政治骚乱，使得来我站参观游览的游客日益减少，目前我们的工作已经很难做了，几近停止。如果我们不能采取有效并强力的措施来抑制这种状态，那么我们的空间站将成为无人光顾的“鬼站”，成为一片死寂的废墟。

这款在MD上较少见的AVG游戏，让你成为这样一名空间站的指挥官，而正值站上出现了危机，如何率领大家渡过危机，就要看你的指挥能力了。

“希斯考指挥官，我是奥都，请到我这儿来。”监视器中传来了属下的声音。

“好的，我这就来，奥都。”

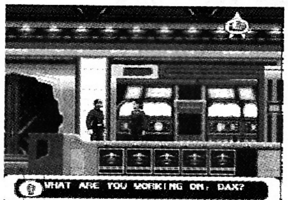
你的工作开始了！



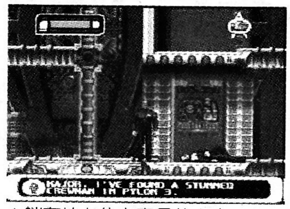
▲茫茫的星海出现了什么危机呢？



▲指挥官希斯考接到消息，事态已经很严重了吗？



▲当你不知该做些什么的时候不妨问一下空间站中的工作人员。



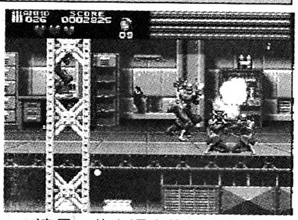
▲躺在地上的究竟是什么人？

BODY COURT

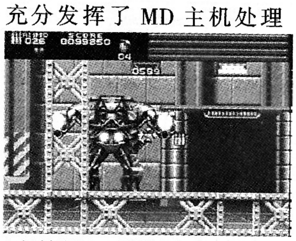
机种 MD	厂商 PROBE	类型 STG	容量 8M

“嗒嗒嗒嗒嗒嗒嗒嗒嗒嗒……轰——！”

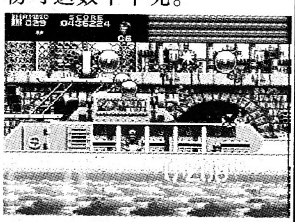
这是一款极为火爆的主视角的射击游戏，可外接光线枪，还可以两个人同时玩。故事大致是两名英雄持枪闯入敌基地，并利用途中得到的各种武器消灭包括生化人及各种战斗机械所组成军队。游戏配色效果好，背景音乐动感十足，并充分发挥了MD主机处理活动块能力强的优点，一屏中的敌人及从天而降的宝物可达数十个呢。



▲这是一款主视窗的射击游戏，依靠操纵光标来瞄准敌人。



▲打关底时一定要找准其弱点，若只是一通乱打，则会无功而返的。



▲游戏越往后，敌人的攻击越疯狂，所以最好与朋友一起玩，通关会比较容易。

美少女战士

机种 MD	厂商 MA—BA	类型 ACT	容量 16M

可爱的五名身着水手服的少女再度出击！

武内直子的漫画作品《美少女战士——Sailor moon》所改编的动作游戏，由经常改编漫画作品的MA—BA制作而成。



五名可爱的高校女生——月野兔、水野亚美、火野丽、木野瞳和爱野美奈子，还有那位神秘的假面又一次卷入了一场争斗，这五位身着水手服的美少女能否消灭敌人、查清事实的真相呢？看你的啦！



▲黑暗王国究竟想要做什么？

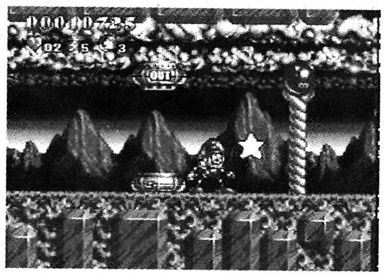


▲虽然身处危险之中，我们的主人公仍是笑得那么开朗。



铁头

机种 MD	厂商 Spectrum HoloByte
类型 ACT	容量 8M



▲救起这个小星星后就可以通过传送装置去其他的地方。

星星知我心，你可曾听它们在呼救！

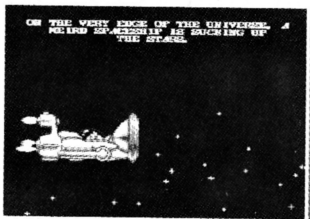
啊！多美的夜空呀！有这么多美丽的星星散落在那深隧的宇宙中，一眨一眨地使人产生无尽地暇思……

可你瞧，不知从何处出现了一艘诡秘的宇宙飞船，它正在吞食那美丽的繁星。这个恶魔是个星际的妖怪，名叫格雷姆·斯块治。他正将小星星们包在容器内，并将它们散落在宇宙的各处，这个可恶的魔鬼！

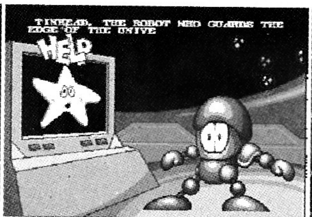
就在这危急的时刻，在附近的一个空间站上，收到了小星星们悲伤地求救信号：救救我们吧！我们要自由！我们不要被被这恶魔集中起来，我们要自由！

铁头——这名守卫在宇宙一角的机器战士再也不能忍受这个恶魔，再也不能忍受他残无人道地摧残可怜的小星星们 的灵性，强烈的正义感使他踏上了消灭恶魔、拯救小星星的旅途。

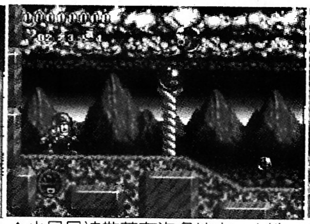
Let's go！Help stars！



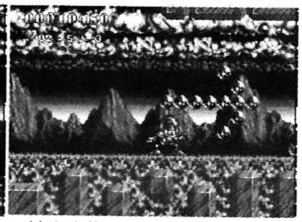
▲昨夜星辰、今夜星辰我通通把它们吃掉……



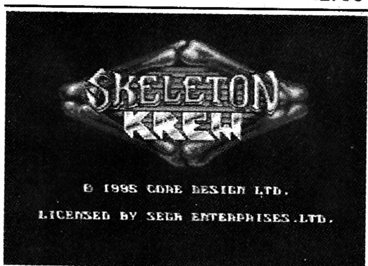
▲"我们快要被金元王国的老板们吃光了，快来救救我们吧！"



▲小星星被散落在许多地方，小铁头机器人要一个个救回它们。

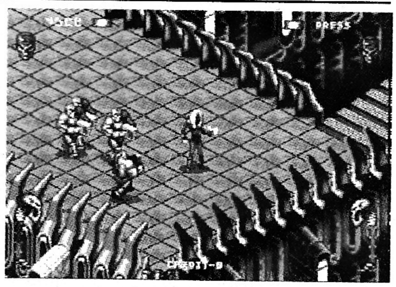


▲这么大的一个箭头，是在给我指路吗？



骷髅行动组

机种 MD	厂商 CODE
类型 3DSTG	容量 16M



▲对付群敌，要采用灵活多变的战术，才能克敌制胜。

粉碎变态城市，消灭变态的统治者！

不知何年，人类文明已高度发达，但人们得到的自由与社会秩序寥寥无几，不论这是否是人类社会发展的必然结果，人们仍然能够生存下来，并且有着自己的生活，但是有一项使人类永远陷入黑暗统治的计划正在进行中……

太阳系 地球

太空船躲藏者号正脱离超空间，缓缓地降落在地球的表面，它的目的地是黑暗统治的堡垒——极恶城。

极恶城

检验即将死亡的黑暗领袖卡达沃尔 DNA 的工作已经完成，黑暗帝国为了达到长期统治宇宙的目的，要将卡达沃尔的 DNA 用传送器传到一颗低温的行星上保存，并研究使其复活的技术。

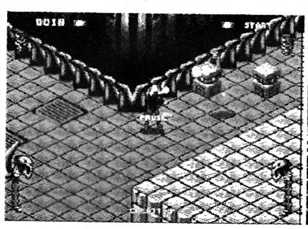
如他们的计划成功了，那还得了啊！我们的三位战士端起了反抗的枪，出发了！



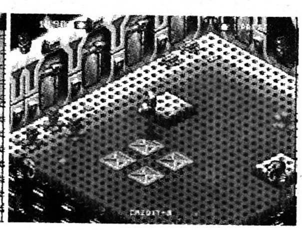
▲有三名能力各异的战士供你选择。



▲阴森恐怖的极恶城中正在紧锣密鼓地筹化着足以毁灭宇宙的阴谋



▲游戏以 45 度斜视角展开，主角可以 360 度的全方位转身。



▲途中会出现多种宝物，要注意收集哟。

96·3期

电子游戏软件



月刊
每月14日出版

主办单位 中国科协工程学会联合会
编辑出版 《电子游戏软件》杂志社
社　　长 文若
主　　编 叶宗林
美　　编 苏人
封面设计 王跃

地址 北京1654信箱
邮编 100009
电话 (010)4041576
印刷 北京新华印刷厂
彩印 北京新华彩印厂
订阅 全国各地邮局
刊号 CN11-3505/TP
ISSN-1006-5032
邮发代号 82-648
广告许可证 京西工商广字0055号

定价:5.40元

《电子游戏知识有奖竞赛》答案公布

目　录

上期要目

侍魂——斩红郎无双剑
街霸Ⅱ MOVIE
游戏制作入门(一)
街霸研究(一)战斗系统
铁血十字军
极速天龙
恐龙快打出招攻略
INTERNET 游戏厂商介绍
游戏迷关心问题大串烧

下期要目

传闻：游戏业真相大公开
光明十字军　MD
EXO 行动组　MD
梦幻模拟战 SFC
不思议之迷宫 2 SFC
魔兽争霸Ⅱ
INTERNET 与游戏杂志
街霸研究(二)
CD 大阅兵
游戏机接彩监法

游戏新闻眼 游戏新闻眼

四月展览会，日本、台湾游戏厂商准备进入中国！

4月5日至8日，在北京将举办中国国际电子游戏机展。这次展览会的主办者是金鹏公司，并由天吉星展览公司经办。金鹏公司是电子工业部直属的专营游戏机的公司，可以说是中国电子游戏业的国家队。这次展览会的规模巨大，展厅面积约15000平方米。参加的厂商绝大部分是日本游戏厂商，像著名的NAMCO、KONAMI、HUDSON、BANDAI等。参展的项目大致以街机为主。据说任天堂和世嘉都没有参加，原因不得而知。值得一提的是，生产A'CAN F—16游戏机的联华电子和20多家台湾电脑游戏厂商决定参展。届时玩友能够看到他们推出的最新电脑游戏和电视游戏。

这次展览会是近年来在中国举办的规模最大、级别最高、参加厂商最多的电子游戏展，它对中国游戏业的发展必将起到积极地推动作用。预计日本和台湾的游戏厂商会以这次展览会为窗口进一步了解中国市场，为早日进入中国市场做好准备。

台湾软件商为大陆八位机市场注射强心剂！

近日，在调查市场的过程中，偶然看到两名玩友在柜台边入神地在玩一款FC节目。没来得及把"还在玩老掉牙的FC节目，真是没长进！"之类的感叹完成，就发觉那是一款连见都没见过的节目，名曰：《包青天》。这是一款由台湾软件商制作的ACT节目，游戏质量还算不错。再仔细看，柜台内还有另外一些新的FC节目，都是台湾厂商制作的，其中还包括《狮王》、《李小龙》等，价格也很便宜。

好象很久了，大陆的FC市场死气沉沉，商店里的卡带总是那几个老掉牙的节目，或换个新名字或重新排列组合，引不起消费者的兴趣。偶尔也会看到一些台湾制作的中文RPG和早期的日本著名RPG或SLG，但由于没人愿费力宣传，游戏者对全日文的RPG又头疼得很，影响一直也不大。而这次台湾软件商制作FC节目，显然是以大陆市场为主的，如在今后一两年中能继续的话，大陆市场还是可以接受的，关键问题在于软件的质量能不能追上在大陆市场上曾出现过的日本软件，还在于是不是有人肯为它们卖力气鼓吹。记得早先，我曾经说过FC已行将就木之类的话，立刻遭到某位仁兄的反对，说是言之过早，然而事后也未见那位"言得合时"的仁兄写出一两篇攻略或介绍数款新节目，心下甚恐兄台之志不在"八位平面机之草"，而志却在"十六位立体之苗。"我想，还是少弹高调，多做实事。所示，希望玩友们投新FC节目的稿子，为上千万FC玩友造福，我将跟主编请愿，稿费从优，高于其它机种攻略的稿子。

当你过不了关时，到录像带出租店去调查，一定会发现……

随着录像带出租业的兴旺，人们欣赏好的影片已经方便多了，然而这种录像带出租店对我们电玩迷来说还有另一层含义。

现今社会，许多文化形式具有很高的商业性，或称商业文化。其中电影和电子游戏的商业性及其所创造的利润是最大的。今天，拥有雄厚资金的软件商大量向电影厂商购买那些成功的电影或卡通漫画作品的版权，凭借其余威来赚取利润和进一步发展信徒的数量。大量的电影作品和卡通漫画作品被改编成游戏已不新鲜。而近年，由著名游戏改编的漫画和电影正逐渐增多。

而在我们的录像带出租店就能找到这些作品。如第一次由游戏而拍成电影的《街头霸王》和95年由著名格斗游戏《真人快打》改编而成的电影《MORTAL KOMBAT》(港译《魔宫帝国》)，而后者的制作水平远远超过前者，单只作为电影已经很优秀了，更不要说对熟悉游戏原作的玩友们了。另外，还有许多与游戏文化紧紧相联的电视作品，象《星球大战》、《星空之门》、《特警判官》及卡通《狮王》、《阿拉丁》、《七龙珠Z》等，笔者住家附近的店中甚至还有日本著名卡通片《MACROSS》(即《超时空要塞》)。怎么样，有这么多好东西，你还不赶快去调查一下吗！

北京市场"土星"大火爆，超任即将死亡！？

近日，听某电玩专卖店老板说，该店从寒假开始的一个月内，零售32位游戏机"土星"近两百台。听后对这个前所未有的繁荣现象颇感吃惊，难道碰到了什么俄罗斯"新贵"采购团或公款集团消费之类？软件品种增多，又出现了廉价的"土星"光盘(不到200元)，所以吸引了许多玩家来购买。16位机市场，MD有美版节目做支撑还是

势头不减，而SFC却因为主机加碟机价格接近3000元，相当于“土星”了，所以销势疲软。有老板甚至预言，SFC“死定了”。真的会这样吗？

的确，16位游戏的效果无法与32位机相比，但目前32位机的软件制作水平还很一般，制作者多把展示机能放到了首位，而将操作性、内容等设及到每类游戏具体的问题放到了次要的位置，以至很少有象《梦幻模拟战》、《太空战士》那样的能让人一遍遍流连忘返的16位机节目。从软件价格方面，32位机的光盘不论如何廉价，也根本无法与有碟机支持的SFC相比的，而且廉价的光盘对主机的破坏性也是不容忽视的问题。所以，游戏类型偏狭，软件制作水平不够成熟的32位机，要想将软件众多，大作不断、效果超绝的SFC一掌毙命，恐怕不那么容易。因为游戏机之争，归根到底是软件之争。

MD主机终于有了自己的磁碟机！

最近，由台湾厂商设计制造的世嘉MD主机专用磁碟机在北京上市。该磁碟机不仅可以象一般磁碟机那样可将MD卡带中的程序写在3.5英寸的软盘上，用软盘来玩游戏，还可以直接与电脑连接，利用电脑光驱来读出储存在光盘中的MD游戏，十分方便。该碟机价格为：16M约1800元，32M约2400元。以前，碟机似乎是超任的专利，有了这种MD专用磁碟机，MD玩友就不用再羡慕超任玩友了。

A'CAN F-16杯参赛玩友踊跃

以A'CAN F16 命名的首届电子游戏知识有奖竞赛试题公布后，玩友参赛热情极高。至发稿时止，（2月13日）试卷回收已达6000余封。玩友普通反映试题难度适中，（有些玩友认为“太容易”）是一次有益、健康的活动。试题答案已于本期公布。

责编：邱兆龙

各机种新作介绍及推荐表：（推荐等级自1～10不等）

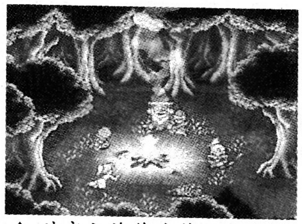
节目名称	机种	介绍	推荐级
NBA LIVE '96	MD	英文名称如前所见，其实不说大家也都知道那是什么。这是EA SPORTS继《NBA LIVE '95》后推出的续作，它继承和发扬了前作的特点，并加入了新赛季新加盟的两支加拿大球队，使玩者有新鲜感，而SFC亦有同名版本但容量较小为12M，MD版容量为16M。	8
FIFA 足球'96	MD	英文名称《FIFA SOCCER'96》，也是EA SPORTS继前作之后推出的续作，同时还有IBM－PC版和3DO版，虽然MD版从效果上看不如其它版本，但游戏的流畅性及爽快感是差不多的，球场的面积比前作扩大不少，使队员不致还没跑起来就到底线了，容量为16M。	8
毁灭警官	MD	英文名称《DOOM TROOPER》，由PLAYMATES公司制作的ACT节目，游戏有两名主角，途中可得到武器及弹药等宝物，游戏的形式有些象《魂斗罗》，但人物的动作比《魂斗罗》还多，如踢和攀爬等动作；容量为8M。	6
光明十字军	MD	英文名称《LIGHT CRUSADER》，由TREASURE公司制作的A·RPG，游戏采用同《皇帝的财宝》一样的3D 45°斜视角，主角造型大，画面效果非常优秀，游戏中不需要费时练级，只要不断解开一个个迷团，情节就会顺畅的进行，游戏中有美版及日版之分，插在美版主机上对话为英文显示，容量为16M。	8
伊苏国V	SFC	这是FALCOM公司制作的A·RPG名作，前四作受到玩友欢迎后，FALCOM再接再励又推出五代，游戏已不再象以前那样是2D画面，而象其它RPG那样是3D画面，由于使用了24M的大容量，故内容及画面都很精彩，编号为SF24103。日文名称《イ－スV》。	7
巡逻奇兵	SFC	英文名称《RENDERING RANGER》，由VIRGIN和RANBOW ARTS》公司制作，单人进行的横向STG，共有四种武器，均有三个阶段火力变化，而每种武器都有特殊的“保险”，游戏的画面火爆刺激，游戏关数众多，难度不大，容量为16M，编号为SF16250。	7
三国志英杰传	SFC	这是光荣公司制作的以三国题材为背景的RPG，游戏早在PC98及IBM－PC上有了，这次移植到家用游戏机上，仍保持了原作的风格及流程，但减化了某些小方面，如武将的带兵改为耐久等，也算是SFC玩友的福气吧！容量为24M，编号为SF24107。	9
幕末降临传ONI	SFC	这是BANPRESTO公司以32M大容量制作的RPG，游戏是以日本幕末时期为背景的，此游戏为该公司以此为题材的系列作品在SFC上的第二作，战斗画面继承了一贯的风格，并且充分体现了大容量RPG所应具有的水准，一般的RPG均带西方神化色彩，这款充满浓厚东瀛气息的RPG会给玩友全新的感受，编号为SF32027。	8

'95 SFC 节目大评奖揭晓

又一个新的年份已经到来。在这里，我们照例将家用机中人气度最高、软件最丰富的超任软件作品在日本的评奖结果向大家做一公开，同时回顾一下过去的一年中所涌现的佳作。这次参加评奖的作品是由 94 年 11 月至 95 年 10 月间推出的节目。

最优秀作品奖

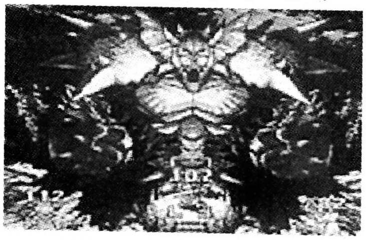
第 1 位：时空之旅　RPG　SQUARE 出品
第 2 位：圣剑传说 3　A.RPG　SQUARE 出品
第 3 位：四狂神传说 Ⅱ　RPG　TAITO 出品
第 4 位：皇家骑士团外传　SLG QUEST 出品
第 5 位：第 4 次超级机器人大战　SLG　BANPRESTO 出品


▲ 时空之旅作为第一个 32M 的 RPG 就取得了这样的成绩，足以看出 SQUARE 的功力。

基本上都在意料之中吧。"勇者 6"及"浪漫传说 3"，均因延迟发售而未能赶上评奖，若都赶上了，相信排进前 5 名是绝无问题。而 ENIX 与SQUARE 的较量可以说是一时失利，DQ6 未能如期发卖，早些时候的"圣柜"也未能进入前 5 名，屈居第 8；排在第 6的是唯一的 ACT，由任天堂推出的"大金刚"。而第 7 名又是 SQUARE 的作品"前线任务"。可以说，95 年是RPG 和SLG 的年份。

最优秀美术奖

第 1 位：时空之旅　SQUARE 出品
第 2 位：圣剑传说 3　SQUARE 出品
第 3 位：超级大金刚　任天堂出品
第 4 位：超级马里奥外传　任天堂出品
第 5 位：前线任务　SQUARE 出品



被 SQUARE 和任天堂所垄断的前 5 名。"时空之旅"和"圣剑 3"分居 1、2 名不用说是拜鸟山明与结城信辉所赐，而"前线"既靠天野喜孝的人物，又靠了横山宏的战斗场景；而任天堂的两部作品上榜，完全该归功于其先进的画面处理技术。ENIX 的"J 计划"排名第 6。

最优秀音乐奖

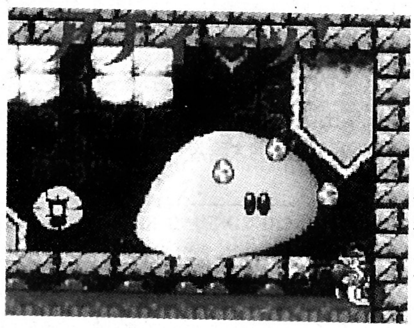
第 1 位：时空之旅　SQUARE　出品
第 2 位：圣剑传说 3　SQUARE 出品
第 3 位：皇家骑士团外传　QUEST 出品
第 4 位：四狂神传说 Ⅱ　TAITO 出品
第 5 位：第 4 次超级机器人大战　BANPRESTO 出品



全部为 RPG 及 SLG 占据，"大金刚"屈居第 6，"前线"及"J 计划"分别是第 7、8 名。似乎可以说，好的作品必定在各方面都好。像以上的几个奖，尤其前两名，看来看去也是那两部作品。或者可以认为，SQUARE 实在太强大了？不过，事实不也是如此吗？

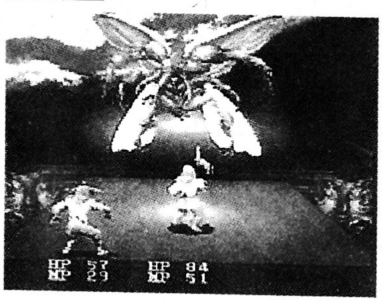
动作节目(ACT)类

第 1 位：超级马里奥外传　任天堂出品
第 2 位：超级大金刚　任天堂作品
第 3 位：海腹川背　TNN 出品
第 4 位：恶魔城 XX　KONAMI 出品
第 5 位：超级炸弹人 3　HUDSON 出品



对战型动作节目在 94 年极为走红，甚至单为 FTG 设置奖项，而今年则取消了这一奖项，"龙虎 2"是唯一进入前 10 位的对战节目，排名第 7 名。CAPCOM"洛克人 7"排在第 6 位。

角色节目(RPG)类

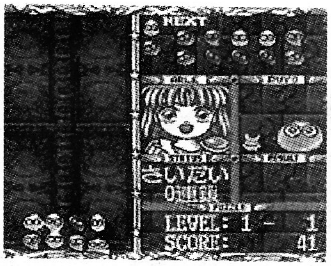


第 1 位：时空之旅　SQUARE　出品
第 2 位：圣剑传说 3　SQUARE　出品
第 3 位：四狂神传说 Ⅱ　TAITO 出品
第 4 位：圣柜传说　ENIX 出品
第 5 位：龙之战士 Ⅱ CAPCOM 出品

预定的"浪漫 3"和"勇者 6"推迟登场，使得现在的排位令人感到理所当然，SQUARE 的实力在今年充分体现了出来。

智力节目(PUZ)类

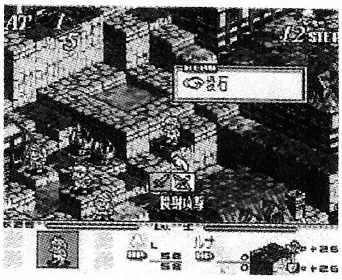
第 1 位：马里奥的超级挑战　任天堂出品
第 2 位：超级泡泡方块　BANPRESTO 出品
第 3 位：智力大对决　BPS 出品
第 4 位：超级炸弹人智力对决 W　HUDSON 出品
第 5 位：砖块战士　BPS 出品



今年的 PUZ 作品层出不穷，各公司纷纷制作了出自己独创规则及方式的 PUZ，这反映了什么样的趋势呢？

模拟节目(SLG)类

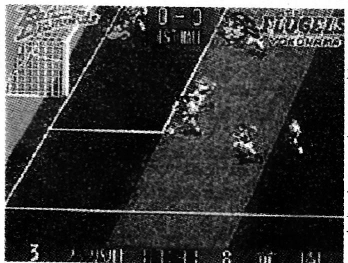
第 1 位：第 4 次超级机器人大战　BANPRESTO 出品
第 2 位：前线任务　SQUARE 出品
第 3 位：皇家骑士团外传　QUEST 出品
第 4 位：打比赛马Ⅲ　光荣出品
第 5 位：模拟城市 2000　IMAGINEER 出品



以下的作品还有“三国志Ⅳ”、“梦幻模拟战”、“天使之翼Ⅴ”等，今年可说是 SLG 的一个高峰年份。

体育节目(SPG)类

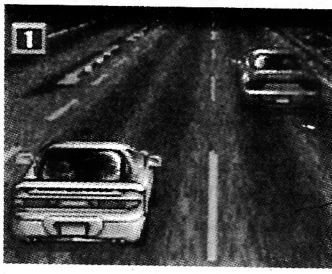
第 1 位：实况职业棒球 2　KONAMI 出品
第 2 位：J 联盟足球'95 年　EPOCH 出品
第 3 位：超级明星棒球 4　NAMCO 出品
第 4 位：全日本职业摔角 2　JALECO 出品
第 5 位：实况世界足球 2　KONAMI 出品



前两名的位子上分别是去年第 1、2 名节目的续集，只是互换了一下。而 KONAMI “实况”系列仍然在 SPG 领域占重要位置。

赛车节目(RAC)类

第 1 位：格林披治 4～F1 梦之大赛　HUMAN 出品
第 2 位：首都高速赛车 2　BPS 出品
第 3 位：战斗赛车　BANPRESTO 出品
第 4 位：超级赛车　I'MAX 出品
第 5 位：疾风赛车　VICTOR 出品



HUMAN 的赛车系列一直保持着它在这一领域的地位，但何时才能再看到像“顶级赛车”那样的作品呢？

其它(ETC)类

第 1 位：RPG 工具　ASCII 出品
第 2 位：恐怖之夜　CHUN SOFT 出品
第 3 位：J 计划　ENIX 出品
第 4 位：极上 Q 版沙罗曼蛇　KONAMI 出品
第 5 位：钟楼　HUMAN 出品



射击游戏确实已经没落了，竟然被归入了 ETC 类！而 AVG 可以说是日正当红，在第 5 位以下的 AVG 还有“学校恐怖传说”等。

最佳男主角

第 1 位：克鲁诺(时空之旅)
第 2 位：迪尼姆（皇家骑士团外传）
第 3 位：鹰眼(圣剑传说 3)
第 4 位：皮诺(J 计划)
第 5 位：幼年马里奥（马里奥大冒险）

由于没有大牌对战 GAME 的移植作品出现，终于结束了隆、肯、特瑞，安迪等人连霸的局面。

最佳女主角

第 1 位：莉丝(圣剑传说 3)
第 2 位：玛露(时空之旅)
第 3 位：赛莉娜(四狂神传说Ⅱ)
第 4 位：夏洛特(圣剑传说 3)
第 5 位：阿露露(超级泡泡方块)

之后的女性角色有“海腹川背”的海腹川背和“时空之旅”的露卡等。

最佳配角

第 1 位：魔王(时空之旅)
第 2 位：魔骑士玛尤妮(时空之旅)
第 3 位：夏亚(战斗机器人烈传)
第 4 位：特雷斯考尔(前线任务)
第 5 位：兰斯罗特(皇家骑士团外传)

若仅从造型上看，这些反面或同伴角色几乎全都比各自作品中的主角要帅！为什么呢？

责任编辑：KING



星舰迷航记

文/时雨

机种 MD 厂商 PLAYMATES 类型 AVG 容量 8M

根据著名系列科幻影片改编而成的 AVG！

《星舰迷航记》是一部由美国同名电影改编的冒险类游戏。讲的是以 Benjamin Sisko 站长为首的"深层空间 9 号"太空站（以下简称 DS9）上的人员与野心勃勃的敌人作斗争从而踏上冒险航程的故事。整个故事是以 Sisko 的航行日志为体裁写成的。在游戏过程中，需要玩家不断地解开一个个谜团，推动故事情节的发展。

在广阔无垠的宇宙中发生的惊心动魄的故事！

太空港口

"星年 46871.6，由于在 DS9 附近的 Bajora 星球上发生政治骚乱，太空站的收入骤减。因此，我不得不请求 Cardassian 战舰的保护"。

Benjamin Sisko 站长象往常一样，开始了一天的工作。忽然接到 Odo（穿黄衣者）的报告，前往他的办公室。顺路与站内工作人员 Cardassian 战舰的船员进行了交谈。他发现最近经常发生机械故障，Cardassian 船员也似乎不好相处。从 Odo 处得知一名机械师受到了攻击，Sisko 决定亲自去调查一下。与自己办公室门右边的 Dax 中尉（穿蓝衣女子）交谈得知在 3 号补给通道发现了反质子辐射，Sisko 决定到那里去看一下。临行前，Dax 中尉给了他一个反质子探测器。

Sisko 来到第 3 补给通道，看到身穿黄黑相间制服的机械师倒在地上，身边放着一个 I 型激光器，捡起来继续往前走，以下的任务是击倒阻拦他的 Bajora 人，在探测器的引导下走到炸弹处，取弹并要在 25 秒内将它抛入安全管道内，（要在 15 分钟之内将炸弹全部排除）。

慧　星

"星年 46871.7，我排除了安放在太空站上的炸弹之后，又将注意力转向其它的工作。"

通过对安放炸弹的破坏者的审问，Odo 告诉 Sisko 这些人是 Bajora 人，他们抛弃了 Bajora 星上的传统文化，称自己是"Redemptionist"（赎罪者），并且忠于领袖 Etok。

一出 Odo 的办公室，Sisko 得知 Cardassian 战舰舰长 Gul Gurgey 在办公室等他。在回办公室的途中，Sisko 顺便打听有关 Bajora 人和"Redemptionist"这一个词的含义的消息。他了解到这些自称"Redemptionist"的 Bajora 人都是激进分子和政治恐怖主义者。他们甚至威胁 Bajora 人的精神领袖 Kai Opaka。

Kira 少校（穿红衣者）说从未听说名叫 Etok 的 Bajora 人领袖。Dax 中尉报告说破坏分子安放的炸弹是地球上设计的武器。

Sisko 来到自己的办公室后，见到 Gul Gurgey 舰长。可是，此人非但没有因为自己解除了反质子炸弹对战舰的威胁向自己表示感谢，却反而因为战舰受到威胁向自己提出抗议。Sisko 心中不由得大惑不解。

Sisko 一出办公室的门，Kira 少校就报告说押送 Bajora 囚犯的飞船突然逃走了，Sisko 立即命令 Kira 少校去追击。

Bajora 星球

Kira Nerys 少校穿过名叫"虫洞"的太空到达 70，000 光年外的 Gamma 星系追赶 Bajora 恐怖主义者的飞船……，她终于将恐怖分子俘获，并且返回了 DS9。"

据 Dax 中尉报告，反质子炸弹是地球上设计的，但却是在 Bajora 星球上复制的。而地球的技术在 Bajora 星上并不普及。Odo 对 Kira 少校带回的两名 Bajora 人的审问一无所获。Sisko 只好回到自己的办公室。突然，Kira 少校报告说 Bajora 人绑架了精神领袖 Kai Opaka，他们要求 Sisko 单独与他们谈判。

Sisko 到达 Bajora 星球后，立即发现这是一个圈套，根本没有谈判代表前来迎接。他只好只身去营救 Kai Opaka。经过能发射苞子伤人的有毒植物生长的藤架，Sisko 来到一座庙的门前。进去之后才发现这里是一个迷宫。需要拨动机关使羊头和猪头雕像的眼睛明亮起来达到某一组合，门就会开启。穿过迷宫见到 Kai Opaka，Sisko 正准备用能量传输（注：这是一种在科幻小说或电子游戏中经常遇到的一种未来技术，其理论基础是爱因斯坦的质能方程 $E = mc^2$）将二人传回 DS9。Dax 中尉报告说受到了强烈干扰，无法进行传输。Kai Opaka 告诉 Sisko 在庙宇的地下有 Bajora 人的发电机和武器复制系统，是它们干扰了传输。Sisko 决定亲自炸毁发电机和武器复制系统。

Sisko 又来到了一个地下迷宫，这里有 Bajora 人的食物可以补充体力，有一些开关可以调节游戏难度。要取得开门

所必需的卡片，用找到的炸弹炸毁拦路的电网。走出洞口，沿瀑布下去，用炸弹炸毁发电机，然后必须尽快向上攀登，直到最上方的洞口，否则会有灭顶之灾。经过曲折的道路终于找到了武器复制系统，要用激光器引爆其生产的炸弹将它炸毁。

Bashir 医生的贡献

"星年 46872.7,Kai Opaka 和神器被营救到 DS9。"

回到 DS9，Sisko 将武器复制机的碎片交给 Dax 中尉检查。然后，他发现自己的 Bajora 之行已经人人皆知了。与 Odo 交换了看法之后，Sisko 忽然收到 Bashir 医生(穿蓝衣男子)的报告：预言家(穿棕色长袍者)被从后面击倒。Sisko 将调查这件事的任务交给了他。这时主角转为 Bashir。首先，他要将自己的化验仪器交给工程师修好。然后，与 Odo 交谈得到启发后到被攻击的预言家处询问被害时穿的长袍的下落，得知长袍已经由 Kai Opaka 交给 Cardassian 籍的裁缝 Garak 去缝补了。Bashir 医生找到 Carak 后，对剪下来的残片用化验器化验后得知上面留有 Cardassian 人的头发。会不会是 Garak 的呢? Bashir 向 Garak 要了一根头发，化验结果表明长袍上的头发不是 Garak 的，从而排除了 Garak 是凶手的嫌疑。再次对长袍片的化验发现了一些外来的纤维，于是 Bashir 来找 Jadzia(即 Dax 中尉)帮助一起分析。研究结果表明这是 Bajora 人衣服上的纤维。Bashir 医生向 Sisko 报告了这一出乎意料的结果。Dax 中尉又向 Sisko 报告说复制武器系统是 Cardassian 人造的。原来，Gul Gurgey 舰长是所有事件的主谋。他打算通过自己的部下 Etok 唆使 Bajora 人炸毁 DS9，然后，Cardassian 人名正言顺地入侵 Bajora 星球，占有它和它周围名叫"虫洞"的宇宙空间。Sisko 当面揭穿了他的阴谋之后，Gwl Gurgey 凶相毕露，要对 DS9 下毒手了。

"萨拉托加"号

"星年 46873.4，Gul Gurgey 的战舰进入攻击位置，但它并不开火，仿佛在等待着我所不知道的什么事情的发生。"

DS9 进入一级战备状态，但它并不适合与一艘战舰单独抗衡，Sisko 想同星际舰队取得联系，但所有通信设备都受到了干扰。Odo 报告说在第 3 通道又出现了炸弹，原来这就是 Gul Gurygy 等待的原因。Sisko 与 Odo 商量后决定破坏战舰上的计算机，但是战舰的防御盾已经生成，阻塞了能量传输的频道。Sisko 忧心忡忡地回到自己的办公室，从 Kai Opaka 处得到一个含混不清的回答："答案在你的过去"。于是，Sisko 出来与工程师交谈后，恍然大悟："我需要找到在我过去曾经服过役的一艘飞船上的数据资料!"

"于是我回到了过去……"。

Sisko 要在 16 分钟以内找到自己的儿子 Jake 和数据记录，并且改变能量传输频率及时离开将要爆炸的飞船。首先，Sisko 要找齐 5 种武器和道具，以及一块很重要的芯片。然后，找到并救起工程师，让他用装上那块重要芯片的 P.A.D.D. 将 Sisko 激光枪上的变频器修好。这样，通过不断改变频率就可以击倒一个个拦路的 BORG，否则一支激光枪只能击倒一名 BORG。Sisko 通过一个容易被忽略的通道找到自己的儿子 Jake，并让人带到能量传输室去。然后，到飞船底部的指令舱去查找改变能量传输频率所需的数据资料。最后，Sisko 下到动力舱去修复破损了的反应堆，以提供能量传输所需的动力。

生死时刻

"星年 46873.5，在 Bashir 医生的帮助下，我想起了过去曾经在"萨拉托加"号上见过的一些数据，工程师成功地改变了能量传输系统的频率。"

关键的问题解决了，但是 DS9 上的能量只够将两人传输到战舰上去。Sisko 决定先将 Odo 传输到战舰上去侦察，确定战舰的指令舱的位置之后，再将自己传输到战舰上去执行更危险的任务(主角转为 Odo)。按 B 键 Odo 可以变成一只刺猬似的动物，在通风管道中穿行，到达舱门时按 B 键又可变为人形，进入舱门(见经验篇)。

Odo 终于找到了战舰的指令舱，Sisko 前来接替他(主角转为 Sisko)。Sisko 要用激光枪击毁各种防御武器，击倒拦路的敌人，用代码破除器(code breaker)破坏各种计算机系统。最后，他终于成功了。可是，Gul Gurgey 又丧心病狂地启动了战舰的自毁系统，Sisko 这时要在大屏幕上的数字减为 OO 之前破坏战舰的自系统。

尾　声

三艘 Cardassian 战舰在 DS9 发出通报之后赶到现场，击毁了丧失战斗力的 Gwl Gurgey 的战舰。这支小舰队的司令官 Gul Dukat 向 Sisko 解释说所有的这一切均是 Gul Gurgey 个人所为，他们的人此前并不知情。尽管 Sisko 并不深信这一点，但毕竟 DS9 又安全了，这才是他最大的欣慰。

经验篇

选关法：在标题画面中，将光标移至 OPTION 项。同时按 A、B、C 键，然后按 START 键，这样 OPTION 中就会有选关的选项。

第一阶段：在排雷的后半程中，有一处要使用助跑一跳一抓技术攀上左上角的平台。

第三阶段：在庙宇的迷宫中有羊头和猪头雕像。羊头的排列是一组二进制码(1:明 0:暗)，无顺序。猪头要按一某顺序按亮。在瀑布一节中，有时要等水面上涨使上方岩石下移到一定位置时才能按上键爬上去。

第五阶段：有一通往 Sisko 儿子被困处的通道在冷却剂泻漏处，关闭电源后即可进入。

Hypospray：急救包，蹲下按 B 键可以救起倒在地上的工程师。

Laser welder：激光焊枪，在最后修复反应堆时用。

第六阶段：Odo 在迷宫中的最短路线是：1 号舱 4#(从最左边数起的通风道)→2 号舱 1#→3 号舱左门→7 号舱 1#(右下角)→指令舱(目的地)。当 Sisko 破坏柱形计算机阵列时，最上面一层要从右往左进行。在最后破坏自毁系统时，要先破坏最右边的装置，然后是中间的。

责编：PINSER



明尼苏达胖子

台球的传奇

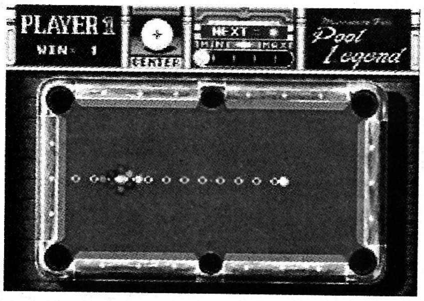
文/利坚

机种 MD　厂商 DATA EAST　类型 SPG　容量 8M

继《花式台球》之后 DATA EAST 的又一力作!

还记得 DATA EAST 公司于 87 年在 FC 上推出的花式台球游戏《SIDE POCKET》及后来在 MD 及 SFC 上的移值作品吗? 还记得那句熟悉的人语: PRESENT BY DATA EAST 吗? 还记得那时我国人民刚刚开始普及台球这项绅士运动吗?如今,又一款由 DATA EAST 制作的美式台球游戏又在 MD 上登场啦!

什么!台球你经常去台球室去玩,还玩得很不错呢!你还差得远呢!台球的打法至少有几十种呢,你会几种!



▲ 画面及系统保持了前作的风格,很熟悉吧!

再者,台球室那叫三差一乱(设备差、服务差、消费群素质差。环境脏乱、乌烟瘴气),在那样的地方怎能练出技术,怎能称作高雅的绅士运动,我们闯关一族少去为妙。

什么! 那我们怎样才能了解这项高雅的运动,并从中学到知识得到快乐呢? 不难不难,只要你跟着我的介绍,进入这台球的传奇世界便会得到你所需的东西。

记住,只有这样的台球才能称作高雅!

游戏中包括剧情模式、联赛模式、对战模式及表演模式,共收录了八种美式球台的打法,虽然使用的台球设备都是一样的,但规则各不相同,有些规则还是专为游戏设定的,请看下面的详细介绍。

先介绍一下通用规则。比赛之前双方先要从开球线上直线击球一次,当球停止后距离开球线近者在比赛中先开球(消灭式为随机定先后);进行多局比赛时,第一局以后的比赛由上一局最后一球的击入者开球;比赛时当一方未能将目标球击入中则由对方来击球;比赛时未能首先击中目标球、主球落袋、主球掉出台面都要由对方将球放在开球线以内的任意位置(打九式为台面任意位置)来重新开球;比赛时,主球未首先击打到目标球而有球落袋,则要将落袋之球放回台面并由对方重新开球;误将对方球打入袋中不放回台面。

●EIGHT BALL——八球打法

双人游戏,共十五个球,包括七个全色球(1~7号)、七个花色球(9~15号)及一个黑色球(8号)。开杆后,通过第一个进球的类型(全色或花色)分出双方各自需打的一组球。首先将己方的一组七个球全部打入袋中,并将黑球打入指定袋中者获胜。若没有将己方一组七个球全部打入袋中,而将黑球击入袋中即负。这是我国最常见的打法。

●NINE BALL——打九式打法

双人游戏,分九球及十五球两种。开杆后要按台面上球号的顺序由小到大依次击打,最后先将9号球打入袋中者获胜(可以不将其他球先全部击入袋中)。比赛中,一方连续犯规则三次即负。

●ONE POCKET———袋式打法

双人游戏,共十五个球。开杆前对方各自在台顶端的两个袋口中确定哪一个是自己的,比赛时只要将任意球打入己方袋中即得1分。将球打入未指定袋中要放回台面,而将球打入对方袋中则给对方计1分,最后分数多者获胜。

●ROTATION——积分式打法

双人游戏,共十五球。比赛时要按顺序击球,每进一球则按号码得分,首先积满要求分数者获胜,分为60、120、240分三种。双方分数都不够时,可进行多局比赛。

●14.1 OONTINUOUS——十四剩一式打法

双人游戏,共十五球。比赛时可任意指定一球并打进任意指定的袋口,每进一球得一分,而每当台面只剩一个球时,将其余十四个球重新放回台面,剩下的球位置不动。首先积满要求分数者获胜,分为15、30、60分三种。

●CUT THROAT——消灭式打法

三人游戏,共十五球。球自小到大分成三组,每组五球,每人一组,比赛时可任意击打任何球。任一方的一组球全部被击落则被淘汰,最后剩下的一方获胜。

●THREE BALL——三球式打法

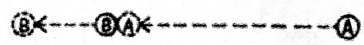
双人游戏,共三个球。比赛分别进行,每打一杆球计 1 分,主球入袋计 4 分,哪一方将三个球全部打入袋中后得的分少,哪一方获胜。

●TRICK GAME——花式表演

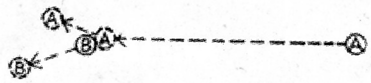
单人进行的表演,一共十六种设计得十分巧妙的状态,需要你一杆将台面上的球全部击入洞中,是本游戏最痛快也是最难的模式。

将主球击出去有三个步骤,这就是台球的灵魂!

1. 首先要决定球的击出方向。击出的主球撞击目标球的哪一个位置能使目标球去你想让它去的位置的最基本一步,另外主球撞击目标球后的走向也由这一步来决定。下面请看两个例子。

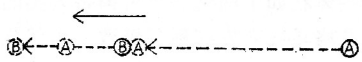


▲主球击打目标球中心时,目标球沿击打方向直行。

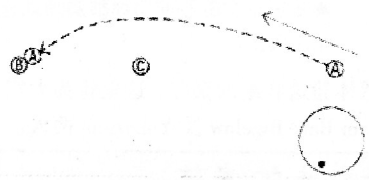


▲主球击打目标球侧面时,目标球将向被击打一侧的另一侧运动。

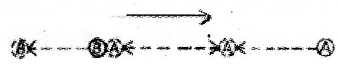
2. 其次选择合适的击球点,游戏中主球的击球点共有 42 个,可按住 B 键后,用方向键调节。通过击打不同的击球点来使主球获得相应的旋转及跳跃,从而改变目标球及主球的走向,使某些没有进球点的球能够进袋。这一步是台球技术的关键,请看下面几个例子。



▲击打主球正上方(FOLLOW),使主球产生向前的滚动,则击到球后,主球会跟随目标球一起向前运动,这就是我们平时讲的"跟杆"。



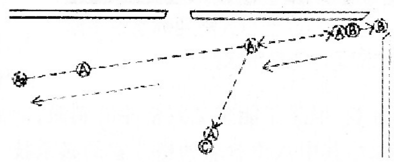
▲将球杆高高抬起,从高处击打主球中心(JUMP),可使主球跃起向前方运动;如击打主球下部并加上左旋的话(MASSE),击球点如图所示,主球将产生向左后方旋转,先沿击球方向前进,然后不断向左偏转,行走路线如图所示呈弧线。弧线的弧度由击球点及力量决定。这种技术掌握并运用得当非常难,在台球厅是绝对办不到的(除非你是职业球员,并使用昂贵器材)。



▲击打主 球的正下方(DRAW),使主球产生向后的滚动,则击到目标球后,主球将向后运动,这就是我 们平时讲的"缩杆"或"拉杆"。



3. 最后选择适当的击球力量。通过画面上方的力度计来决定,若不满意的话可以按 C 键停下重新调击球方向和击球点。控制力量最重要的就是控制主球的走向,熟练掌握后,才能算是会玩台球了。请看下面的例子。

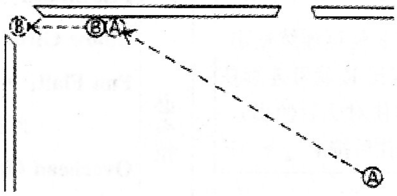


▲主球的击打力量决定着目标球的走向,更重要的是主球的走向。当 A 球向后拉杆,若力量合适就会在击中 B 球后停在 A_1 的有利位置来击打 C 球;若力量过大则会停在 A_2 位置上,不利于击打 C 球。

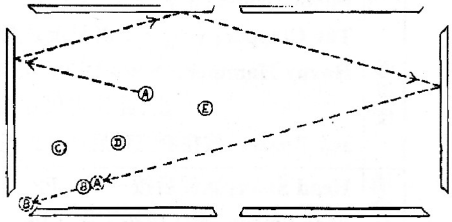
◀击打主球的左侧(LEFT),使主球产生向右的旋转,则当主球"吃库"时向左侧反弹,反弹角度由击打位置及力量决定,这就是我们平时讲的"偏杆"(左旋球)。反之,击打右侧将产生右旋球。

仅凭基本技术是远远不够的,要精于计算才行!

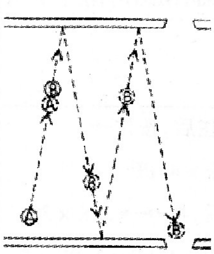
前面三项技术你都掌握了吗?差不多了,不行呀,这才算是入门而已。真正的花式台球技巧多着呢,下面我就介绍一些在台球厅无法实现而又非常实用的方法,来启发千万个象你这样的台球迷的专业灵感吧!



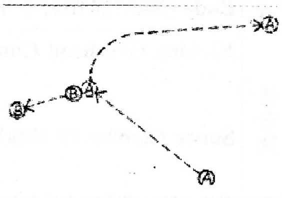
▲当目标球"贴库"时,打出左旋球,这样主球击中目标球后,使其向左旋转(同齿轮组一个道理),则目标球就不容易弹起而直线向左运动。如目标球没有"贴库"而还有一点儿距离时,也可以用这种方法。



▲当目标被其他球阻挡,不易击到,不妨试一试你的计算能力,让主球在吃两库或两库以上后击中目标,并将其击入袋中。这在真正的台球运动中是极难实现的,艰命使你是职业球员。

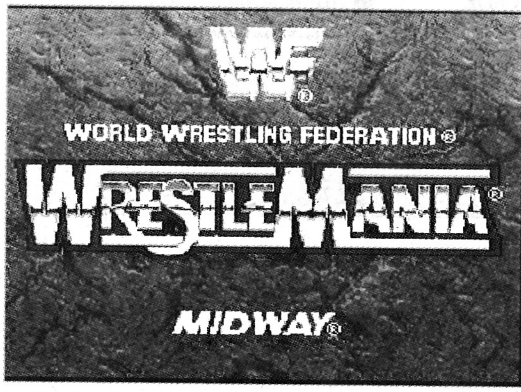


◀当主球没有合适的进球点时,可以利用多次「吃库」反弹来寻找进球机会。



◀利用「拉杆」不仅可以使主球向后运动,也可以产生如图般地运动路线。方法是用主球击打目标球的侧面,而主球转弯的弧线由击球点及力量决定。

明白了吗?!

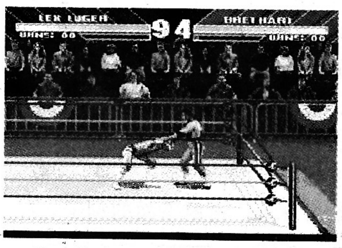


由世界摔角联盟(WWF)认定的暴斗游戏

疯狂摔角

机种 MD　厂商 ACCLAIM　类型 ACT　容量 32M

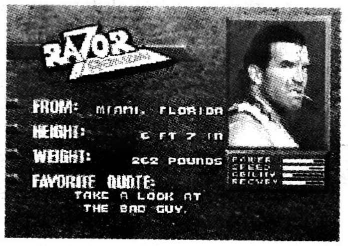
嗨!你是男子汉吗?那么,过来,让我们战斗!!



▲多彩的攻击方式需要你通过不断地练习才能熟练掌握。

常看体育台的朋友，对 WWF 应不会陌生，那些体壮如牛的选手真可谓将人类的动物本能及格斗技巧发挥到了极致，虽然比赛带有表演性质，但是格斗技巧却是实实在在的,完全没有矫揉造作的花架子,全都是凶狠的一击必杀。

ACCLAIM 公司将此游戏做在许多机种上,包括 ARC、SFC、IBM－PC、MD、32X、PS 等机种。以前因喜欢 WWF,也玩过不少这类的游戏,但除了能感觉到格斗的刺激,却从未象这款游戏那样能让你用流畅的操作感体验这壮绝的狠斗。这里将为大家介绍其中八位著名的格斗家的必杀技。另外,由于 SFC 版容量为 24M,所以没有 Bam Bam Bigelow 及 Yokozuna 两人。



▲每名斗士的各项指标都清晰地显示出来了。

一流的操作设计令你轻而易举地展示斗士的锋芒!

共通技		
	跑:同时按轻拳、轻腿	反擒:被对手擒住后→→＋重拳
	推开对手:按住防再按轻拳	过头反摔:靠近时←←＋轻拳
	提高力量:按住防,顺时针转方向键两圈	用力将对手甩出:靠近时←←＋重拳
	提高移动速度:从前开始转方向键两圈	揪头发:当对手倒地时,站在其头部按重拳
	擒住对手:靠近时→→＋重拳	超级连击:当能量槽蓄满时,就可以发出超级连击

注:以下均以人物站在左边为准,P 为轻拳,PP 为重拳,K 为轻腿,PK 为重腿

Doink

必杀技	**Boxing Glove**:连打 P **The Clapper**:↓↘→＋P(只要连按 P 就可连续使出) **Happy Hammer**:→→＋PK(只要连按 K 就可连续使出,此招可以在擒住对手后使出) **Joy Buzzer**:按住 P 三秒后放开或抓住后按↓↘→＋P
擒拿技	**Head Slam**:擒住后按→→＋PP **Face Smash**:擒住后按↓↓＋PK
连击技	**Punching Hip－Toss Combo**:擒住后,按住→,P×4,按住←,PP **Kicking Head－Slam Combo**:擒住后,按住→,PK×4,PP **Super Combo(18 Hits)**:擒住后,按→→,PP×2,PK×3,K×2,P×4,PP×2,PK×2

Lex Luger

必杀技	**Fist Smash**:按住 P 三秒后放开 **Elbow Girder**:→→＋P **Fun Flail**:→→＋PK(只要连续按 K 就可连续使出,此招可以在擒住对手后使出) **Overhead Grab**:接近时,同时按 PP、PK **Overhead Back Breaker**:Overhead Grad 时,按↑＋PK
擒拿技	**Suplex**:擒住后→→＋PP **Body Slam**:擒住后↓↓＋PK
连击技	**Kicking Overhead Combo**:擒住后,按住→,PK×4,PP **Super Combo(19 Hits)**:擒住后,按→→,PK×3,K×3,P×4,PP×3,PK×2

Razor Ramon

必杀技	Quick Slice：↓↘→+P Dashing Shice：按住 P 三秒后放开 Flying Drop Kick：按住 PK 三秒后放开 Snap Mirror：→→+K(只要连按 K 就可连续使出)
擒拿技	Body Slam：擒住后↓↓+K(只要连按 K 就可连续使出) Razor's Edge：擒住后→→+PP
连击技	Quick Slice Fire Pounee Combo：擒住后，按住↓，P×4，PP Super Combo(21 Hits)：擒住后，按→→，PP×3，P×3，PP×3，PK×3，K×3，PP

Yokozuna

必杀技	Salt Throw：按住 P 三秒后放开或擒住后↓↘→+P Belly Rush：→→+P Overhead Grab：接近时，同时按 PP、PK Charging Punch：↓↘→+P Ovehead Leg Spin：接近时，同时按 PP、PK 或当对手在空中时按↓↓+PK
擒拿技	Hip Takedown：擒住后→→+PP Vertical Suplex：擒住后↓↓+PK
连击技	Head Smash Combo：接近时，P×4 Super Combo(13 Hits)：擒住后，按→→，P×2，PP×2，PK×4，K×3，P，PP×3

Bret'Hart

必杀技	Eye Raker：↓↘→+P 或按住 P 三秒后放开 Rolling Uppercut：↓↘→+P Clothesline：奔跑时，按 PP Sharpshooter：当对手倒地时，站在他腿边按 PP Charging Uppercut：↓↓+P Flying Drop Kick：按住 PK 三秒后放开
擒拿技	Face Slam：擒住后↓↘→+P(只要连按 P 就可连续使出) DDT：擒住后↓↓+PK 或按住 PP 三秒后放开 Neck Breaker：擒住后→→+PP Uppercut Jump Combo：擒住后，按住→，P×4，PP
连击技	Kickymg Neck Breaker Combo：擒住后，按住→，K×4，PK Super Combo(16 Hits)：擒住后，按→→，PK×3，PP×3，P×3，PK×3，K×2，P×2，PP

Bam Bam Bigelow

必杀技	Power Punches：按住 P 三秒后放开 Fire Grab：按住 PP，跑向对手并放开 Overhead Grab：接近时，同时按 PP、PK Flying kick：←←+PK Overhead Back Breaker：接近时，同时按 PP、PK 或当时对手在空中时按↓↓+PK
擒拿技	Pile Driver：擒住后，按↓↓+重腿（只要连按 PP 就可连续使出）
连击技	Kicking Back Breaker Combo：擒住后，按住→，PK×3，PP，↓↓，PK Super Combo(20 Hits)：擒住后，按→→，PP×2，P×3，K×3，PK×3，K×2，PP×2，PK，PP×4

The Undertaker

必杀技	Shadow Neck choke：↓↘→+P Grim Reapers：↓↘→+K Tombstone Smash：→→+PK Neck Breaker：按住 P，三秒后放开 Shadow Neck Breaker：按住 P，跑向对手并放开 Strn Ghost：↓↙←+K(这招可使对手晕倒)
擒拿技	Super Uppercut：擒住后↓↓+PP Mystic Glove：擒住后↓↓+PK
连击技	Kicking Snap Mirror Combo：擒住后，按住→，P×4，PP Super Combo(17 Hits)：擒住后，按住→→，PK×3，K×3，P×3，PP×3，PK×3，K×2

Shawn Michaels

必杀技	Double Snapkick：→→+PK Back Suplex：按住 P 三秒后放开 Sunset Flip：奔跑时按 PP Drop Kick：→→+K Flying Drop Kick：按住 PK 三秒后放开 Frankersteiner：→→+PK 或奔跑时按 PK
擒拿技	Face Smash：擒住后，按住→，PP Arm Breaker：擒住后→→+P
连击技	Juggle Kicking Combo：↓↘→+K×4 Kicking Overhead Throw combo：擒住后，按住→，PK×4，PP Super combo(16 Hits)：擒住后，按→→，K×2，PK×3，PP×3，P×3

责编：PINSER



外星王子

文/利坚

机种 MD	厂商 SEGA
类型 ACT	容量 16M



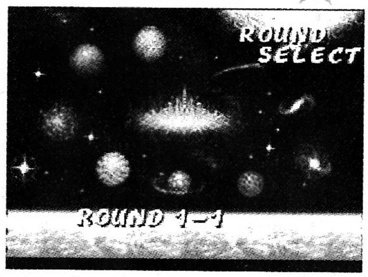
▲邪恶的异形正在发动战争。

在七颗美丽的星球上进行冒险的小王子——RISTAR！

在一个遥远的星系里，一群邪恶的异形军团控制了那里的一切。人民及领袖，甚至连那传说中的英雄都被它们镇压了。邪恶的首领非常残暴，他的手下肆意地残害着人民，他们既腐败又贪得无厌，那里的人民生活在水深火热之中。他们对着上天乞求，求上天能够拯救他们。这些愿望在这危险的时刻终于唤醒了那位传说中英雄的儿子—RISTAR。

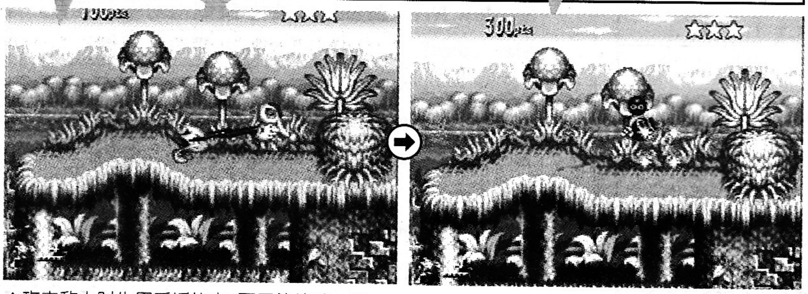


▲异形的军队在到处破坏！



▲美丽的七颗星球等着小王子去拯救。

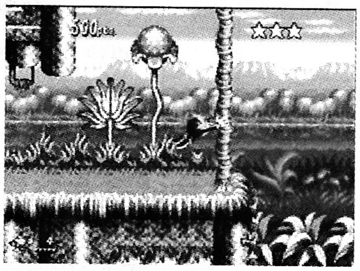
别看 RISTAR 圆滚滚的，动作可灵敏呢！



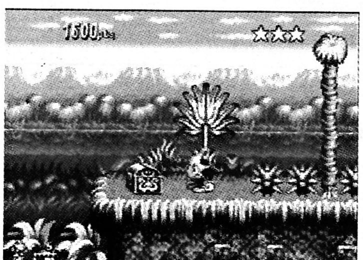
▲攻击敌人时先用手抓住它，再用头使劲一撞……，@ # # $ $ %！~！！@^* & *（）



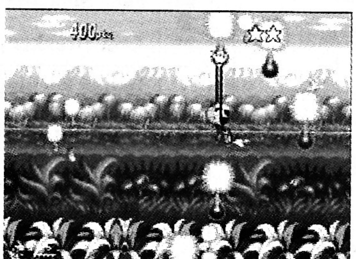
▲某些树洞中会有宝物的哟。



▲小王子可抓住任何物体借以跳跃、攀爬。



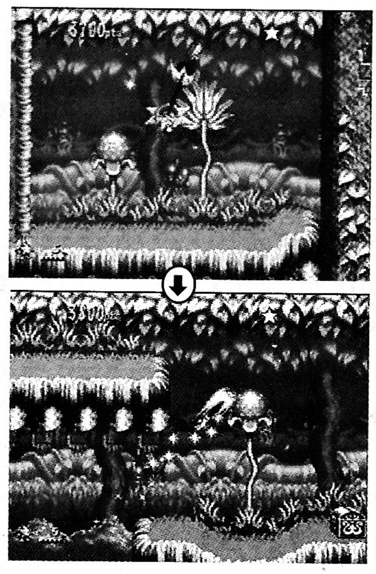
▲宝箱中究竟会有什么宝物呢？



▲某些高处要借助诸如薄公英这类东西才能上去。

这位活泼可爱的小王子 RISTAR，长了一副象星星一样的面孔和钢铁的身躯（造型有些象 SONIC），它肩负着拯救整个星系的使命出发了。首先打败分别占领着七颗美丽星球的魔王爪牙，然后再与邪恶的首领决一死战。

游戏中，RISTAR 主要依靠象胶皮绳一样的双臂来做各种动作，遇到可恶的敌人时要先用手抓住它，然后给它来个“爱心头槌”，把自己的弹性势能转化成动能并传递给敌人，“嗖”的一下子，可怜的敌人就飞上了天。



▲遇到这种抓杆后，抓住它并转动方向键，让小王子快速回环，当速度达到最高时它会象火箭一样冲上天空。



剑与魔杖

类型 RPG	机种 3DO
厂商 MACRO CABIN	

责编：KING

对于魔法半生不熟、尚在实习生阶段的年轻女孩主角，冷酷敏捷、会变身成人狼的剑士，力大无比头脑略嫌简单的武者，以及各个种族的战士们集结在一起，进行冒险，驱散世界中邪恶的老套RPG作品，好象听起来毫无新鲜之处，但若说是3DO上推出的恐怕多少会有些不一样的感觉吧。

的确，次世代主机上推出的正统RPG，实在是不多，尤其3DO上更是很可怜的少之又少。因此，3DO的用户首先冲着它是正统RPG就有必要购入一款，再说其制作水准的确不俗，够得上次世代游戏的标准。

次世代的RPG，总得有些明显不一样的地方，首先移动画面就是很突出的特点：这时可以按L、R键选择固定、高速及VR视角1和2四种视角，虽然有些视角（VR2等）时移动起来很不方便，但追求强烈空间感的人大可一试。

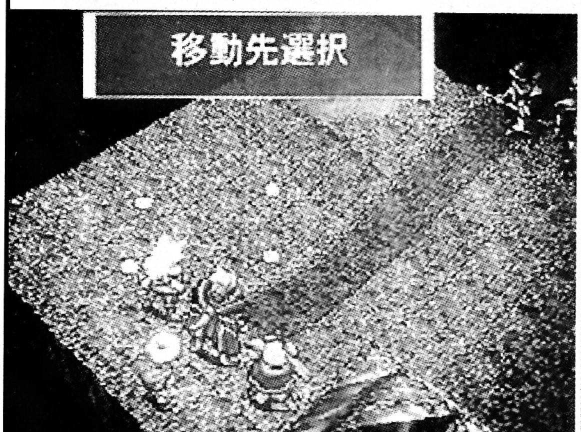
然后要介绍的是它的战斗系统。本节目的战斗是在一块斜上视角的小型场地中进行的，有点SLG的感觉，战场上随大地图所处区域的不同，会出现各种障碍物，有树木也有石柱等，攻击时若不注意与目标间有障碍，会打到障碍上，除非作横向移动，斜方向攻击才可命中要打的家伙。而这些可以当做掩体的障碍有些能打掉，有些打不掉，都得密切注意才好。

无论在32位或16位机上推出的节目，美工水准都是以同样标准衡量的，本节目的美工可称得上经典二字，首先各角色在状态画面对的大幅肖像便十分细致且漂亮，而且狼人在夜间变身时，他的肖像也随之变成狼！另外，战斗时的动作与魔法效果也非常出色。

MACRO CABIN作为一个较成熟的厂商，为3DO制作的第一款正统RPG，可以说并没有令人失望，虽然在系统方面还不算很完善，不过也十分出色了。对3DO的RPG一直抱有遗憾的朋友千万别错过“剑与魔杖”这款名作哦！



▲32位的高质素画面哟



▲战斗时有基本队形，也要有战略战术



▲主人公露西安与她的同伴

玩具总动员

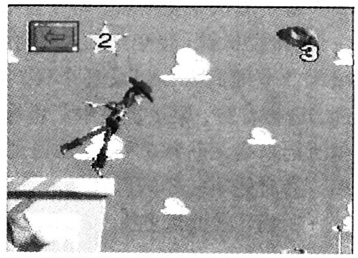
类型 ACT　　机种 SFC
厂商 迪斯尼　　容量 32M

现代游戏的制作水准究竟会上升到何等程度呢?以 SFC 而言,大金刚的出现便是一个令人吃惊的例子,现在,又一部 32M 大容量的美版的动作节目出现了,这就是由迪斯尼公司制作的《玩具总动员》。

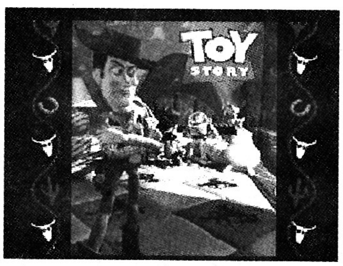
本节目是标准的美国式动作冒险游戏,这样说的原因是它并非只要玩者反应迅速身手敏捷,就能从头打到尾的那种单纯硬派 GAME,而是需要一边解谜一边清版来进行的,比如说主角牛仔先生在第一关的任务是将所有玩具从它们的不合理放置处解放出来并获取奖分的星星,但第二关中他的工作则是把四处走动的玩具们送回玩具箱或它们该去的地方。

TOY STORY 中的舞台背景可以说是其重要特色之一,大家还记得 SS 的“钟表骑士”吗?那个游戏中背景上的景物会随画面的卷轴而呈 3D 效果,这种效果在 SFC 节目中也制作得十分完美,虽然背景物品与游戏无关,但仍以 3D 方式设定物品的形状,当主角所处位置即视点正中央位于箱子左侧时,可以看到箱子的左侧面,而走过箱子时可以看到右侧面。

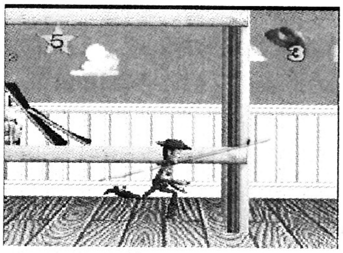
在进行游戏时有三大要素必须注意:第一是必须熟悉操作,虽然只有跳跃与挥鞭两种指令,但仍会随十字键的方向而产生许多变化。第二是在每关开始前一定要仔细看该版面的过版条件,不然跑来跑去也无法通过。第三是虽然有些关时间受限制,但也绝不能着急,要看准了对方的活动方式及路线采取行动。总之,只有多用脑才能成功通关。



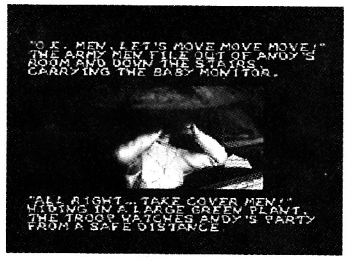
▲别掉下去哦!



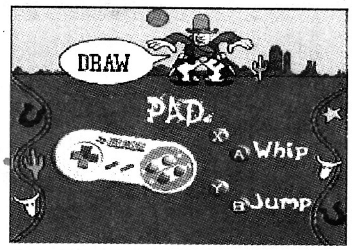
▲有西部片的气氛,其实是在玩具世界



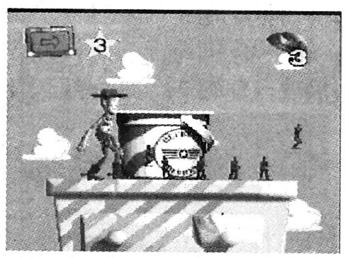
▲跑呀跑呀……



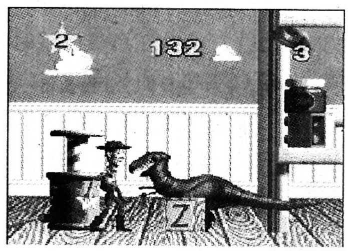
▲交代任务的画面



▲OPTION 时手柄的画面很真实



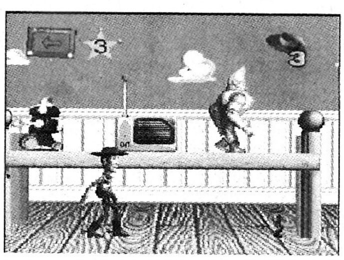
▲玩具兵团?!



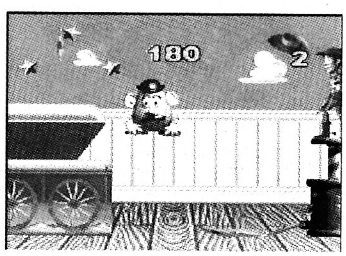
▲恐龙!?只是玩具而已



▲每个版面都要看清任务再决定



▲主角的身体真是小得可怜



▲有些地方要开动脑筋才能通过

勇者斗恶龙Ⅵ

16种职业的特技及魔法一览

类型 RPG　机种 SFC　厂商 ENIX　容量 32M

"DQ6"这一节目已发售了一段时间，打到头的玩家应不会少吧。本节目最大的特征，也是与系列以往的不同点是有着多种多样的职业，本期特将所有职业的技巧作一总表，希望对玩家们有所帮助。

●战士系　●勇者

熟练度	特技名称	效　果
1	アストロン	使同伴身体变为钢铁，不受伤害。
2	冻てつく波动	敌方及已方魔法无效。
3	ライデイン	专用咒语，对敌全体雷电攻击。
4	ギガデイン	上述技巧的强化，对敌方群体攻击。
5	瞑想	使自身的HP大幅度恢复。
6	ギガスラッシャ	究极的必杀剑技。
7	???	?????
8	???	?????

●战士系　●格斗家

熟练度	特技名称	效　果
1	真空斩り	对敌方单体进行剑技攻击。
2	ゾンビ斩り	对丧尸系怪兽有特效的剑技。
3	受け流し	抵消敌方特殊攻击技巧。
4	さみだれ剑	对敌方全体连续斩杀攻击的技巧。
5	飞びヒザ蹴り	对飞行系的敌人有效的特技。
6	ドラゴン斩り	对龙系敌人有效技巧。
7	岩石落とし	用巨大岩石攻击敌方全体。
8	メタル斩り	对金属系及防御力高的敌人有特效。

●战士系　●魔法战士

熟练度	特技名称	效　果
1	火炎斩り	对敌方单体进行火炎系剑技攻击。
2	バイキルト	使已方1人攻击力加倍。
3	稻妻斩り	对敌方单体进行雷电系剑技攻击。
4	マホターン	使自身一次性对魔法完全无敌。
5	マヒャド斩り	对敌方单体进行冰系剑技攻击。
6	バシルーラ	使敌方单体强制性退出战斗。
7	マグマ	对敌方全体的召唤系攻击。
8	メラゾーマ	对敌方单体的火炎系最强攻击魔法。

●战士系　●圣骑士

熟练度	特技名称	效　果
1	身代わり	代替一位同伴承受攻击。
2	真空波	对敌方全体的真空波攻击。
3	舍て身	重创对手，但自身受伤时也会加重。
4	バギクロス	对敌方单体的真空系最强攻击魔法。
5	マジックバリア	战斗中对已方使用的魔法护盾。
6	仁王立ち	代替同伴受伤的技巧。
7	メガザル	用自身性命换取已方全员完全恢复。
8	グランドクロス	将神的制裁加诸于对的攻击技。

●战士系　●战士

熟练度	特技名称	效　果
1	无	
2	气合ため	聚气，下一回合攻击力上升。
3	无	
4	もろ刃斩り	重创敌人而忽视防御的舍身攻击。
5	疾风突き	先发制人的攻击，但杀伤力低。
6	皆杀し	不分敌我进行会心一击的技巧。
7	ハヤブサ斩り	对敌方单体进行快速两段攻击。
8	魔神斩り	猛烈的会心一击，容易失误。

●职人系　●冒险家

熟练度	特技名称	效　果
1	トヘロナ	一定时间内不会遇到弱小的敌人。
2	猛毒の雾	对敌方全体的毒属性的攻击。
3	トラマナ	可在毒泽地带不受伤害。
4	地响き	对敌方全体的地属性的攻击。
5	まぶしい光	使敌方全体无法命中。
6	大防御	减轻来自敌方的伤害。
7	火柱	对敌方全体地属性火炎攻击。
8	追い风	可将敌方的火系及冰雪系攻击击返。

●职人系　●超级明星

熟练度	特技名称	效　果
1	まぶしい光	使敌方全体无法命中。
2	アストロン	使已方全员身体钢铁化。
3	稻妻	专用咒语，对敌单体雷电攻击。
4	メガザルダンス	用自身性命换取已方全员完全恢复。
5	不气味な光	降低敌方群体的魔法防御力。
6	ハッスルダンス	使已方全员的HP一定程度的回复。
7	ムーンサルト	超跳跃，对敌方全体身体压击。
8	精灵の呗	若成功可使已方死去的同伴复活。

●魔法师系　●贤者

熟练度	特技名称	效　果
1	マホキテ	吸收敌方的魔法攻击变为自身的MP。
2	フバーハ	减轻敌方火炎及冰雪系的攻击。
3	バシルーラ バイキルト	使敌方单体强制性退出战斗。 使已方1人攻击力加倍。
4	津波 召唤	呼唤海浪对敌方全体攻击。 召唤怪兽帮助作战。
5	ベホマラー 地割れ	使已方全员完全回复。 对敌方全体攻击，全大地裂开。
6	ザオリク ガヒャド	使一位死去的同伴复活并完全恢复。 对敌方全体的冰系最强攻击魔法。
7	マジックバリア メガンテ	战斗中对已方使用的魔法护盾。 牺牲自身性命对敌方全体攻击。
8	イオナズン ザラキーマ	对敌方全体的爆裂系最强攻击魔法。 对敌方全体的即死系最强攻击魔法。

●战士系 ●武道家

熟练度	特技名称	效　果
1	足払い	使敌方单体一回合间无法行动。
2	回し蹴り	对敌方全体的脚踢攻击。
3	かまいたち	对敌方单体造成巨大伤害的特殊攻击。
4	身かわし脚	提升速度的特殊技。
5	正拳突き	拳技，对敌方单体进行攻击。
6	急所突き	对敌方单体的弱点进行快速攻击。
7	巴投げ	将一名敌人摔飞。
8	爆裂拳	对敌方单体进行快速四段攻击。

●职人系 ●盗贼

熟练度	特技名称	效　果
1	砂烟	降低敌方命中率。
2	タカの目	找到地图画面外的村庄。
3	石つぶて	对敌方群体的碎石攻击。
4	突き飞ばし	将敌方单体用突击方式强制其退出。
5	フローミ	调查迷宫的层数。
6	忍び足	遇敌时先发制人攻击。
7	盗贼の鼻	调查宝物的属性。
8	レミラーマ	调查出附近的宝物。

●职人系 ●吟游诗人

熟练度	特技名称	效　果
1	游び	对应不同等级使出技艺。
2	口笛	用口哨召唤怪兽。
3	なめまわし	束缚敌方单体一回间的行动。
4	パフパフ	吟游诗人的特技。
5	寝る	少量回复 HP 及 MP。
6	百裂なめ	束缚敌方行动及令其防御力下降。
7	まねまね	将敌方使用的特技击返。
8	パルプンテ	连本人也会受影响的究极魔法。

●魔法师系 ●魔法师

熟练度	特技名称	效　果
1	メラミ	对敌方单体攻击的初级火炎魔法。
	ラリホー	催眠敌方。
2	ギラ	对敌方群体攻击的火炎系攻击魔法。
	マヌーサ	降低敌方命中率。
3	ベギラマ	强化版的火炎群体攻击魔法。
	ルーラ	瞬间移动至到过的村庄。
4	メダパニ	压制敌方的魔法成功率。
	ルカナン	使敌方单体防御力减半。
5	イオラ	强化版的爆烈系的攻击魔法。
	リレミト	从迷宫脱出。
6	ヒャダルコ	对敌方群体攻击的冰系攻击魔法。
	マホトラ	吸收敌方 MP 的魔法。
7	ラリホーマ	成功率的较高的催眠魔法。
8	ベギラゴン	对敌方群体攻击的最强火炎系魔法。
	マホカンタ	将敌方的魔法攻击击返。

●战士系 ●魔物师

熟练度	特技名称	效　果
1	无	
2	甘い息	对敌方群体使用，有催眠效果。
3	毒の息	对敌方群体使用的毒性技巧。
4	百裂なめ	束缚敌方行动及令其防御力下降。
5	冷たい息	对敌方群体使用的冷冻系魔法。
6	火炎の息	对敌方群体使用的火炎系魔法。
7	焼けつく息	使敌方群体麻痹的技巧。
8	ドラゴラム	变身为巨大的龙族向敌人攻击。

●职人系 ●商人

熟练度	特技名称	效　果
1	インパス	解析宝物及道具的效果。
2	力ため	蓄力，下一回合可使用会心一击。
3	穴掘り	在地图画面挖掘出金钱或宝物。
4	不思议な踊り	削弱敌方单体的 MP。
5	雄叫び	使敌方单体下一回合无法行动。
6	体当たり	向敌方冲撞，效果与自己的 HP 相应。
7	大声	在地图画面呼唤道具屋及教会。
8	军队呼び	耗费金钱召唤军队与敌人作战。

●职人系 ●舞蹈家

熟练度	特技名称	效　果
1	誘う踊り	使敌方单体下一回合无法行动。
2	身かわし脚	提升速度的特殊技。
3	不思议な踊り	削弱敌方单体的 MP。
4	メダパニダンス	使敌方群体陷入混乱。
5	受け流し	抵消敌方特殊攻击技巧。
6	踊り封じ	封住来自敌方的攻击。
7	マホトラ踊り	吸收敌方 MP 的魔法。
8	死の踊り	对敌方全体攻击的即死系技巧。

●魔法师系 ●僧侣

熟练度	特技名称	效　果
1	ホイミ	使己方一人 HP 少量恢复。
	ニフラム	对魔兽系敌人有特效的魔法。
2	バギ	对敌方群体攻击的真空系攻击魔法。
	キアリー	为己方同伴解毒的魔法。
3	スカラ	使己方一人的防御力上升。
	マホトーン	使自身一次性对魔法完全无敌。
4	ベホイミ	强化的回复系魔法。
	キアリク	使己方全体解除麻痹状态。
5	ザキ	对敌方单体攻击的即死系技巧。
	スクルト	使己方全体的防御力上升。
6	バギマ	强化的真空系魔法。
7	ザラキ	对敌方群体攻击的即死系技巧。
	ベホマ	使己方一人完全回复。
8	ザオラル	成功率二分之一的复活魔法。

泡泡方块通 2

类型 PUZ　机种 SFC
厂商 COM PILE　容量 16M

一部游戏作品成功与否，通常可以从几方面来证明：是否被各机种竞相移植；是否以该节目主角为中心推出其它类型的节目等。“泡泡”这部作品显然是成功节目的代表。第一，在街机、电脑、MD、PS、SS等机种均有移植版，SFC也已出过不止一个“泡泡”作品；其二，本节目以方块形式登场，而后被改编成RPG推出，这是十分罕见的，通常都是ACT或RPG受到欢迎而做成PUZ或ETC、如“美少女战士”、“乱马1/2奥义邪暗拳”及“超级柏青哥大战”等。这说明“泡泡”的影响之大。对了，在日本还举办过“泡泡方块”的邀请赛呢。

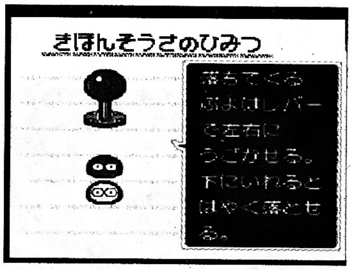
这次的标题全名叫做“泡泡方块通2”有什么新内容呢？来看一看吧！

首先要介绍的，便是本作品可以用上超任的多人分插，因为它设置了最多可四人对战的系统，只要一位选手连锁消导，其余人将同时受到攻击！若动作稍是慢一点的人，势必遭受被夹攻的命运，也就是说，这是一个只有高手才能存活、“初心者无用”的模式，是不是很刺激？

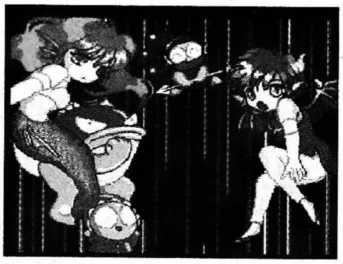
本作的剧情模式中，阿露露要层层登上不思议之塔向宿敌——美少女魔王(?)撒旦挑战，而在每层都要与随机出现的对手交锋，当达到规定分数就可以登上更高层，所以不仅要打败对手，还要尽可能挣到更高的分数才可以尽早过版。

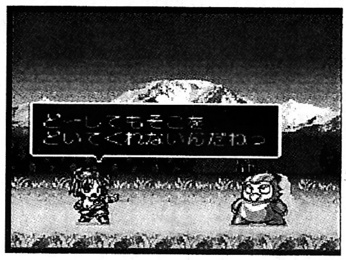
在2人对战时，设定中可以改变许多项目及规则。比如将4个泡泡一起便可消去改为6个一起才能消去等。

还有，本集中电脑的能力大大加强了，比起系列以往作品简直不在同一等级上，这就要求玩家们不断地练习，熟练掌握快速造出三层以上连消的决窍才能与电脑的高水准对抗并打败它。阿露露就交给玩家你了，加油吧。

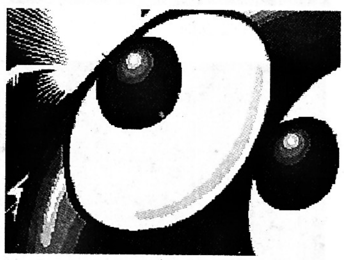


▲若让DEMO自动进行，会有教学模式

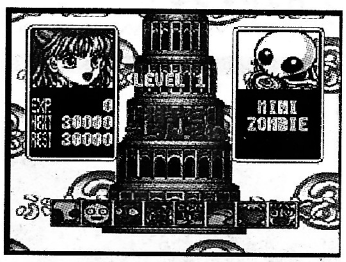

▲可爱的角色们出现啦！



▲令人发笑的对白和动作

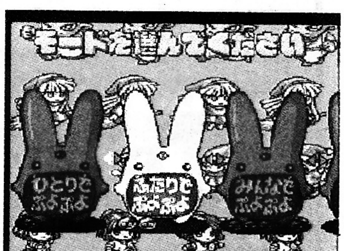

▲好大的“角色”


▲可爱的角色们，可是……！



▲也可以练习打菜鸟哦！


▲阿露露的眼中充满斗志！



▲可以选择多种模式！



▲可怜呀……

罗德岛战记

类型 RPG　　机种 SFC
厂商 角川书店　容量 24M

水野良原作、结城信辉担任原画及作画监督的著名作品《罗德岛战记》，由小说开始，被制作成卡通也有一定年头了，根据作品改编的GAME也相继在PC－E、MD－CD等各机种推出，奇怪的是在SFC上迟迟不见动静。不过，SFC终究作为日本最红的主机是不会错过这个标题的，在95年底，这个节目终于出现在超任上。

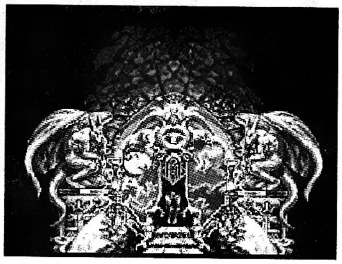
SFC版的《罗德岛战记》是正统派的RPG，有同伴、有迷宫、有一切RPG的标准要素。不过，战斗系统方面采用了特殊的形式：战斗是在一块小型战场上，以迷你SLG方式进行的。这就需要玩家你对于各角色的属性、强度、攻击范围有一个全面的了解，作战时才能充分发挥每个人的长处，并且避开他们的短处。

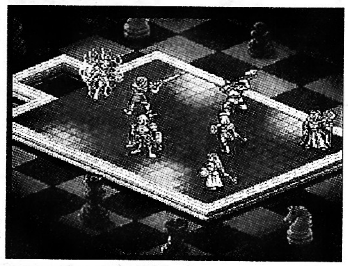
《罗德岛战记》原作中就出现过迷宫类的场地，本节目中也不例外，而且增加了迷宫所占的比重，玩起来会觉得累？也许有一点，不过要看个人对游戏的要求才能作出判断。

游戏设有好几位主角，是用人物来接故事的，在序章中众位勇士与妖神决战，激斗中伙伴芙拉瓦牺牲，魔女卡拉登场……而卡拉在战斗结束后丧失了记忆，并做为主角开始第一章的情节，大家所熟悉的自由战士潘，则要到第四章才会做为主角出现。

总之，《罗德岛战记》是忠实于原作设定的节目，如果没看过原作可能会玩起来不知所云。但从另一方面借游戏了解一下这部了不起在大作不也很好吗？

从卡拉到潘的时代展开的历史！


▲魔神之殿堂


▲战斗在小型场地上进行



▲古代传说中神与神之间引发的战争



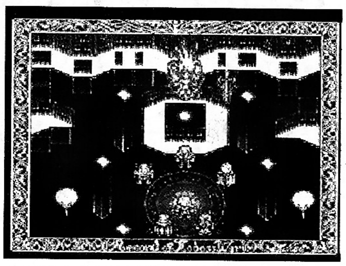
▲标题画面也很有原著气氛



▲第一章的主角是“灰色之魔女”卡拉

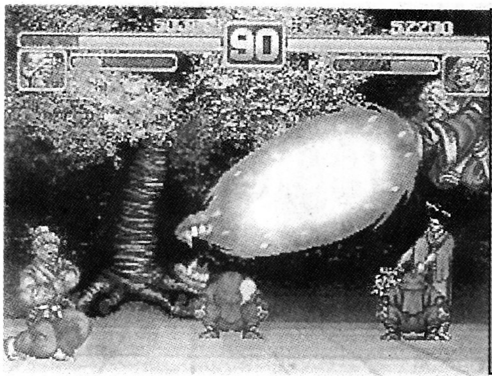


▲再现动乱的时代


▲传说之序章就是勇者与魔神之战



▲丧失了记忆，如何是好呢？



格斗游戏
十大共通条件

文/H·MAN

对战游戏在最近非常流行，这些对战游戏都有什么样的共通条件呢？本期我们就来探讨一下。

要一个对战游戏流行的必要的条件是？

对战游戏（一般都是计算在动作游戏之内），是现在游戏界中最受欢迎的游戏类别之一，而且不论做的质量如何，几乎全是都会被玩家接受，但相信各位读者都知道是因为“STREET FIGHTER Ⅱ”在街机上的出现，才会卷起今日空前的格斗游戏热潮。

正因为“SF Ⅱ”疯狂地流行起来，一些类似的对战游戏就如雨后春笋般一下子大量在市场出现，不过，在这一大堆看上去单靠抄袭、模仿的作品中，也出现了一些有突出表现的优秀作品。

因此，本期就在这里和大家一起来探讨一下对战游戏的必要“条件”……



▲中国式女性—中国式女性人物的代表，相信不用多说了，看她穿着旗袍战斗的样子，说不定有很多女孩是很羡慕的。

条件1：在玩家可使用的人物中必须要有女性角色（最好是美女）

一般人都承认，在任何时代男性面对女性都是比较弱小的（不过也有人持相反的论调）。我们都是在伟大的母爱保护下长大，当有女性或没有女性在场时，各位男性发挥出来力量也会有所不同（轻松得多了），这一点，对于对战游戏也是说得通的。

说到格斗技，一般都会被看成是男性的运动。在这草丛般的男孩子之间若有一位鲜花般的女性，辛苦战斗的男性心中就会象在沙漠中发现绿洲一样（是邪教吗?）。因此，在对战游戏中最好要有女性人物登场，这也算是一种进步。而且这些女性通常是穿上各种漂亮衣裳出战！总之，格斗不可以只是男性的专利，女性也有战斗的权利，男女平等嘛！……

条件2：主角人物不可缺少，劲敌式人物也是必须的。



▲这位豪血寺大妈也来凑热闹，怎么，不行吗？谁说一定要是年轻漂亮的姑娘才可参战。

任何格斗游戏都必然会有主角式人物存在，因为所有游戏都是设定了故事的，如果没有主角，那么故事也就没有办法继续发展了。主角一般都是高大威猛，而且使用的必杀技也是华丽过人的。

总之，主角就是一个游戏中最不能缺少的人物。另外，同时也会有一位称为劲敌（一般都是和主角有什么关连的人物）的角色来衬托主角，这也是在游戏中必定会登场的。



▲劲敌—那家伙就是劲敌了。总之有劲敌出现会令人更起劲，不单是对战游戏中，就是读书考试也是一样，说起来不一定是坏事。

而且，那位劲敌因为都有一种与主角分不开的缘份（!?），他为了战胜主角，会拼命苦练自己的招式！就因为这样，他们的性格一般就会变成：对任何事物都会产生敌对心理/ 很想以自己的招式战胜主角/ 走进深山老林或外国进行厉害的特训/ 以战胜主角感到骄傲……

通常这个劲敌使用的招式会和主角的相似，从而出现一个翻版般的主角。这样制作公司就可以照着主角的设定把这位劲战轻易“造”出来，不过，大概是为了令人容易识别，头发颜色或服饰都会做一些改变，招式上也会作一些调整。各位玩家在对战时是不是总是爱用“主角”VS“劲敌”呢？

条件3：必须要和邪恶帝王，强大的邪恶集团及邪恶大首脑战斗

哈哈！和邪恶战斗，这样可显出自己的正义。这是个惩恶扬善的世界，就象武侠片一样。通常游戏的故事中都是巨大组织或是背后势力在操纵的黑幕存在。虽然不能一概认为只有邪恶的家伙，但恶势力的确是很强的（有不少信得过或信不过或各有野心的手下），他们会做不少坏事（大多数是捉去主角的亲人作人质，更会有征服世界的野心，偶而也会有别的兴趣）。

《SF2》中的VEGA，《饿狼传说》中的吉斯都是这种人。特别是VEGA因为有坏人特有的超强实力，比主角RYU更受欢迎。此类现象难道是代表人们有欺善怕恶的心态吗？还是象征着人们只对利害的人物有兴趣，管他是忠还是奸的……（若是真的话便危险）



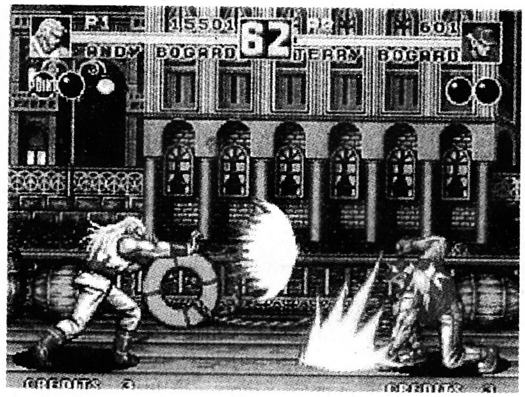
▲当然，坏人是不会在额头上写着恶字给你看的，他们之中更有不少是美男子呢！

条件4：各登场人物必须要有二种以上的必杀枝

任何能够上得了游戏的格斗家，都必定会有必杀技可用的。在遇上危机或是要彻底打倒敌人时便会使用。

不过，必杀技虽然是在遇困时使用的东西，但出现的次数那么频密，看起来已没有什么必杀不必杀的了。而且，每个人至少会2到3招，也有些是向前横向斜飞身，或是气功波的，总之是非常华丽。还有就是格斗家们在发出必杀技时多少要发出一点声音，通常是英语、日语、或各种听不懂的哼哼声。

但是，看见最近的作品，令人感到某种程度上已经再没有什么变化了，招式名都是龙什么，虎什么的（希望不要出现猪什么鼠什么的名字）……



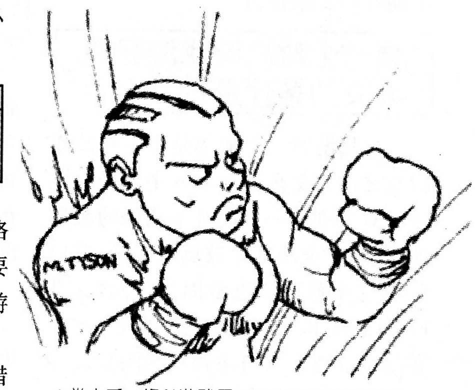
▲在空中跳来跳去，向左右不停的放出气功波……做主角其实也是很辛苦的

条件5：集合了世界上各式各样的格斗家，在同一地方出现

在世界各地都有不同的武术和格斗技，但想一次性看齐它们，不一定要到奥林匹克竞技场去，因为在对战游戏中就可以看到各式各样的必杀技。

总之和拳法有关的东西都不会错过。最近的风气是把人物设定成是什么拳的正统继承人之类。有这种设定的，大概都是主角；不过招式大多是由空手道派生出来的打击类招式。其它的角色所擅长的也是世界上著名的格斗技，如拳击手有《SF2》的拳王，摔角手则多数会设定成巨大而且拥有怪力的家伙，泰拳高手一定是瘦高个，截拳道（似乎是中国唯一被世界承认的格斗技）高手一定是中国人并会不断发出李小龙那样“阿舅！阿舅！”的叫声。

除了以上的格斗家，有些也会有一些外表模仿什么人物然后再配合一些不知所谓的招式弄出来的人物。



▲拳击手，格斗游戏界最强最出名的拳击手始终要数《SF2》的 拳王，据说是模仿“泰森”，连名字都相象。

各种格斗家的来历



▲也有摔角手，至于摔角手的特色则是他们强健的体魄和惊人的力量，这是其它格斗技都比不上的。

条件6：进入奖分版面后，便是力量的比拼和极度的破坏

玩格斗的人都是脾气暴燥的吗？总之，格斗游戏经常会把东西破坏，这不是受破坏冲动支配了吗？的确，有很多游戏都会故意制造机会给玩家破坏。为了令奖分版更有趣，才会有拆车或打油桶的内容。特别是拆车的部份，因为一般情形下大家都不会有可能亲身体验，现在则有机会让你肆意破坏……

除了拆车之外，也有像《龙虎之拳》那样的斗力游戏，这个最少不会有断骨的危险，安全得多了。



▲拆车真令人兴奋不已！

条件7：不约而同地采用三局两胜且体力表示是黄色横棒状

现在的格斗游戏分胜负的方法，似乎离不开三局两胜的制度。不知为什么，任何游戏都会采用在三个回合中先胜两次的一方为胜者作规则，总之就当它是定律吧。大家猜拳时不是也多数会以三局两胜分胜负吗？

另外，人物的体力指标亦不知为何都是以黄色表示，而受伤的程度则是用红色表示。在体力不多时体力计或其它什么标志就会闪烁，就象警车上的警灯一样，不过是不会真的响起警笛声的，倒是音乐的节奏通常变快了。

条件8：每位人物在战胜后有各自的胜利姿势

就如那些咸蛋超人或蒙面英雄一样，每到最后都会摆出一个胜利姿势，而格斗游戏中的人物亦各自会有自己的胜利姿势，虽然每次都一样，但因为大家都觉得是很有型，也不会介意这种做法，所以又成为一条定律。



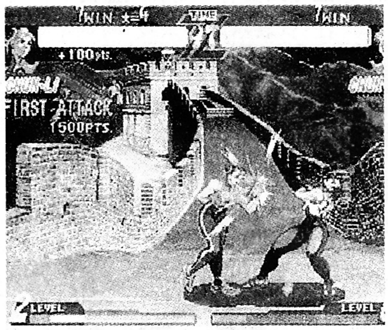
▲豪鬼的胜利姿势很酷吧！

在这些胜利姿势中也有不少是很有代表性的，就象《饿狼传说》的特瑞抛出帽子，《SF2》的阿KEN的V字手势，或是春丽高兴得跳起的动作等。

条件9：战斗舞台是世界各地名胜

这班日以继夜在战斗的格斗家们，若只能在一二个国家中战斗就太狭窄了！因此，这班格斗家都不理会地点，不管是否会妨碍他人，在世界各地一打再打。不过，最近因为去过太多的世界各地，任何地方也可用来做战斗舞台了，看来光以世界做舞台是不够的，回到远古或到宇宙中去和异星人决一胜负吧！

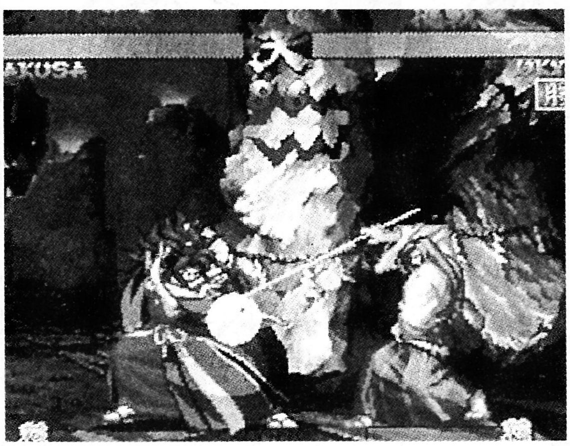
其实，导致这种情形发生，主要还因为现代交通发达，人们想去任何地方都可以。这很适合那些想找寻强敌的格斗家，一到了某个城市便找那里最强的人较量并修行一番，至于食宿大可不用担心，正义的格斗家可以靠街头卖艺为生，邪恶的格斗家则可以去打劫……



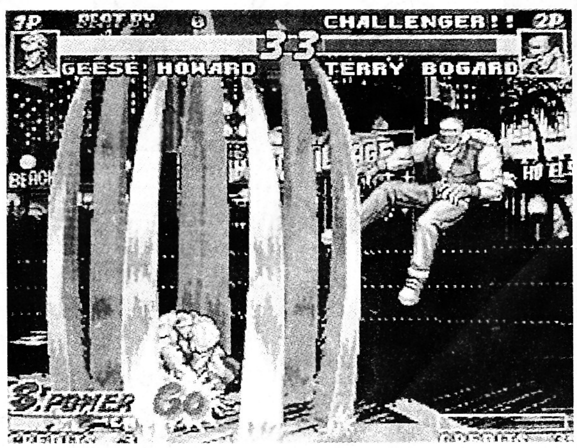
▲说起世界名胜，中国的长城自然不能错过

条件10：新的作品不能落伍

一般说来，不管前一代作品成不成功，每隔一年半载就应当推出新的作品了，在这期间往往有许多别人的新作品问世，所以绝对不能落伍—你有的东西我要有，你没有的东西我更要有！



▲三局定胜负，黄色的体力计，都是现在格斗游戏的定律，反正大家也不会有意见的。



▲这是最新的《饿狼 REAL BOUT》中吉斯的超必杀技

豪血寺一族

2——最强传说

机种 PS　类型:ACT　厂商:ATLUS

很有特色并深受好评的对战游戏《豪血寺一族》如今也推出了续作，这次登场的除了前作中的八人外，还增加了许多新人物，下至6岁的幼儿及高达101岁的老太婆都出场作战，前作中极具特色的变身技仍然健在，更有许多强力且华丽的必杀技出现，看来豪血寺又要有一场腥风血雨了！

注:☆表示超必杀技

陈念



裂光拳:←→←·拳
炼狱灵波:←↙↓↘→·轻拳+重拳
咒缚符:→↘↓↙←·轻拳+重拳
闪光烈脚:↓↘→↗·脚
☆炼鬼降临:同时按下所有键

超级克拉拉



电光拳:↓↘→·拳
对空电光拳:↓↙←·拳
电光栅栏:↓↙→·脚（击中后继续按脚）
仙女回旋踢:←↙↓↘←·脚（击中后继续按脚）
电光踢:→↘·重脚
☆克拉拉乱舞:←(蓄)→·轻拳+重拳

大山札儿



击掌破动波:↓↘→·拳
流炎升:→↓↘·拳（击中后继续按拳）
雷吼脚:连按脚
升燕舞:跳跃中摇杆一圈·脚
☆流气升炎斩:→↓↘·轻拳+重拳

破乌才藏



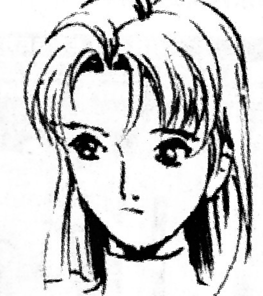
龙炎波:↓↘→·拳
狱炎升流弹:↓↙←·拳（击中后继续按拳）
震空旋风斩:跳跃中摇杆一圈·拳
青炎裂伤斩:←↙↓↘→·脚
☆极恶升流弹:↓↙←·轻拳+重拳

凯斯



电光拳:↓,↙,←·拳
快速拳击:←(蓄)→·拳
空舞踢:↓,↘,→·脚（击中后继续按脚）
炮钉腿:→↘↓·脚（击中后继续按脚）
☆终极粉碎弹:←(蓄)→·轻拳+重拳

安妮



火鸟波:←↙↓↘→·拳
虹色壁:↓↘→·拳（击中后继续按拳）
雷光弹:跳跃中↓↘→·拳
火炎踢:按着重脚一段时间后放手
☆空间狙击:在投掷距离中→+轻拳+重拳

花小路克拉拉



梦幻爆弹:↓↘→·拳
奇迹攻击:↓↙←·拳（击中后继续按拳）
梦幻风暴:→↓↘·拳
奇迹之吻:←→↙↓·轻拳+重拳
梦幻回转:↓↙←·脚
☆星屑幻境:↓↘→·轻拳+重拳

孤空院金太郎



鲤鱼鲤鱼飞呀飞:↓(蓄)↑·拳
幻变拳:←↙↓↘→·拳（击中后继续按拳）
滚地光炎弹:跳跃中↓↘→·拳
冲天腿:↓,↘,→·脚
小熊攻击:←→←·脚
☆巨熊突击:同时按下四个攻击键

豪血寺梅



岩碎齿:←(蓄)→·拳
星流乱舞弹:→+快速地连按拳
威吓颜:↓(蓄)↑·拳
天舞脚:跳跃中↑↓·脚
桃恋火(变身中):↓↘→·拳
虹色壁(变身中):←(蓄)→·拳
☆豪血流御颜打:↓(蓄)↑·轻拳+重拳

冥犬



呜呜:↓↙←·拳
嗷嗷:→↓↘·拳
汪汪:跳跃中摇杆一圈·拳
呜呜汪汪:→↘↓↙←·脚
☆冥犬怒吼:↓↘→·轻拳+重拳

安琪拉



爆光波:轻拳+重拳
地狱鞭:←(蓄)→·拳
冲撞攻击:←(蓄)→·拳
闪光踢:跳跃中↑↓·脚
(击中后继续按脚)
☆超级爆弹:←(蓄)→·轻脚+重脚

豪血寺种



岩碎齿:←(蓄)→·拳
星流乱舞弹:→·快速地连按拳
威吓颜:↓(蓄)↑·拳
天舞脚:跳跃中↑,↓·脚
桃恋火(变身中):↓↘→·拳
虹色壁(变身中)←(蓄)→·拳
☆森罗镜:↓↘→·轻拳+重拳

豪血寺志摩



星流弹:←↙↓↘→·拳
岩碎发:←(蓄)→·拳
威吓炮:跳跃中摇杆一圈·拳
天舞脚:右,右下,下,左下,左·脚
(击中后继续按脚)
☆破灵彗星神:←↙↓↘→·轻拳+重拳

怀特



炎光箭:←↙↓↘→·拳
掌打击:←(蓄)→·拳
(击中后继续按拳)
陨星落:跳跃中摇杆一圈·脚
风暴踢:↓(蓄)↑·脚
☆旋风烈斧:←↙↓↘→·轻拳+重拳

孤空院干滋



减命气功弹:→↘↓↙←·拳
吸饮愚爆:←(蓄)→·重拳
嘘踵膝凌:←(蓄)→·重脚
密义筋收体(变身后):↓↘→·拳
龙口壁(变身后):↓(蓄)↑·拳
片飞腿(变身后):←(蓄)→·脚
一尺布打(变身后):←↙↓↘→·轻拳+重拳
☆爆裂矢气:←(蓄)→·轻拳+重拳

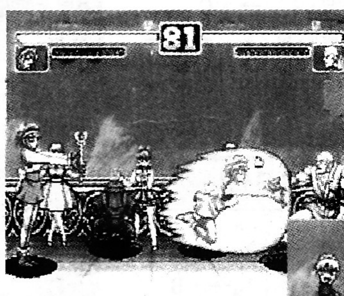
撒哈多



魔法飞射:↓↘→·拳
炽焰攻击:←(蓄)→·拳
(击中后继续)
暴风烈焰:→↓↘·拳
灯神召唤:↓(蓄)↓·拳
☆魔法制裁:↓↘↓·轻拳+重拳

变身?

特定人物人使用特定的飞行道具或投掷技时就能够变身为别的人物,变身前和变身后使用的招式会有很大的不同,你能试出多少人的变身秘技?



▲花小路场地:花小路使用奇迹之吻击中对手后即可变身为超级花小路。



▶大变身!

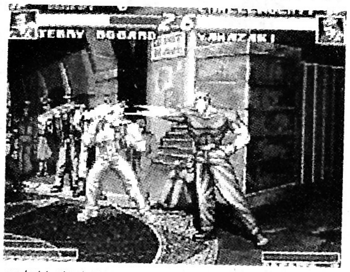
饿狼传说 REAL BOUT

机种:NEO·GEO(卡带,CD)　类型:ACT　厂商:SNK

16位角色主要必杀技及超必杀技,潜在能力一举大公开!

"饿狼传说"作品出到第三代后,这回又新出了"REAL BOUT",就象"街霸"突然出到"ZERO"一样。"饿狼传说 REAL BOUT"中新增了一种能量槽,这是可以控制超必杀技及被称为潜在能力的技巧的东西,能够一下子将局势逆转,具有强大的破坏力的技巧是非常重要的,因此一定要熟知这些技巧的使用条件及出法。

必杀技



▲在比赛中任何时候都可以使用,使用时可以令能量槽中的能量稍稍增长.

超必杀技



▲在体力槽闪烁(重伤)或能量槽全满时均可使用,这是达克的破坏之舞.

潜在能力

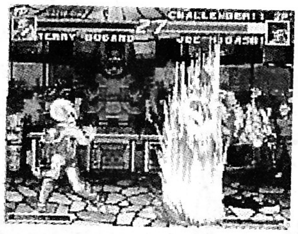


▲在体力槽闪烁(重伤)且能量槽也全满时才可使用,金的凤凰脚在本作中即是潜在能力.

注:以下出招中前面加☆表示超杀技,※表示潜在能力.

特瑞

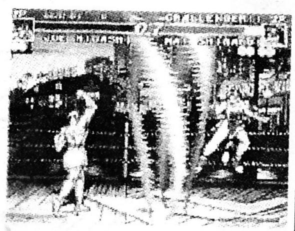
火焰踢:↓(蓄)↑·A
越线击:↓↘→·D
环绕波:↓↘→·C
☆能量喷泉:↓↙←↙→·B+C
※多重喷泉:↓↙←↙→·C



▲多重喷泉是将能量喷泉连续击出的痛快技巧

东丈

虎式踢:→↓↘·B
爆裂拳:连按A
虎芒踢:↓↘→·D
☆死亡龙卷:→←↙↓↘·B+C
※超迫近龙卷:→←↙↓↘·C



▲迫近龙卷风是将死亡龙卷向对手推进的技巧

安迪

暗转蹴:→↓↘·B
空破弹:↙↓↘→·B
疾风龙卷踢:↓↙←·D
☆超裂破弹:↓(蓄)↘→·B+C
※斩影裂破:↙↓↘→·C



▲斩影裂破是用斩影拳突进再以超裂破弹攻击的技巧

不知火舞

花蝶扇乱舞:↓↙←·C
阳炎之舞:↓↓·C
幻影不知火:空中↓↘→·D
☆超必杀技忍蜂:→↙→·B+C
※究极忍蜂:→↙→·C



▲究极忍蜂是强化版的对地强击必杀技

鲍伯

风车踢：↓↙←・B+C

野狼击：←(蓄)→・B

猴舞：→↓↘・B

☆烈狼蹴：→←↙↓↘→・B+C

※野狼连击：↓↙←↓↙←・C



▲野狼连击是用高速回转踢将对手卷起的技巧

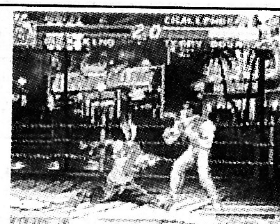
达克

旋转头捶：↓↘→・A+C

新破坏暴风：→↓↘・B

☆破坏之舞：←↙↓↘→↗↓・B+C

※达克之舞：↓↓・A+B+C



▲达克之舞是可以提升自身性能的特殊技

佛朗哥

陨石坠落：↙→・C

能量攻击：←(蓄)→・B

流星射击：→↓↘・B

☆终极飞射：↓↙←↙→・B+C

※地狱飞弹：↓↘↓↙←・C



▲终极飞射是用巨大能量向地面捶击的拳法

比利

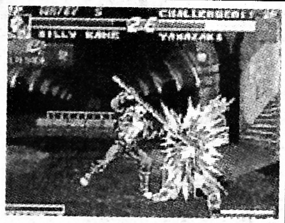
三节棍中段打：←(蓄)→・A

雀落棍：↓↙←・A

水龙追击棍：↓↙←・C

☆超火炎旋风棍：↓↘→↘↓↙←・B+C

※红莲杀棍：→↘↓・C



▲红莲杀棍是用棍将敌人挑上空中再使用火炎旋风棍的技巧

玛丽

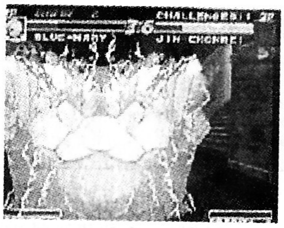
闪光打击：↓↙←・C

头部飞弹：↓↙←・B

玛丽裂破：(→↓↘・B)＊2・

☆玛丽台风脚：→←↙↓↘→・B+C

※玛丽闪电光：→←↙↓↘→・C



▲玛丽台风脚是攻击范围极广的技巧

秦崇秀

帝王神足拳：→→・A

帝王天耳拳：→↓↘・A或C

帝王神眼拳：→↘↓↙←・A或B或C

☆帝王漏尽拳：↓↙←→・B+C

※帝王宿命拳：↓↙←→・C



▲帝王宿命拳是用双手回旋产生并推出能量球的技巧

洪武

九龙之舞：←↙↓↘→・C

炎之种马：连续按A

必胜逆袭脚：↓↙←・C

☆爆发烈焰：↓↙←↙→・B+C

※烈焰龙卷风：↓↙←↙→・C



▲爆发烈焰是向敌方突击再进行最后一击的攻击

秦崇雷

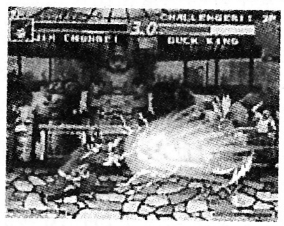
帝王神足拳：→→・A

帝王漏尽拳：↓↙←→・C

龙转身：↓↘→・B

☆帝王宿命拳：→←↙↓↘・B+C

※帝王龙声拳：→←↙↓↘・C



▲帝王龙声拳是将全身气力集中在双手，再放出强力冲击波的技巧

望月双角

恬依弹：→←→・C

秘技雷落：→↓↘・C

幻梦阵：→↓↘・A

☆雷神之怒：→↘↓↘→・B+C

※雷神的呼吸：→↘↓↘→・C



▲雷神的呼吸是用锡杖敲击地面，召唤邪灵的攻击

山崎龙二

蛇拳：↓↙←・C(按住)

地裂击：←↙↓↘→・B

制裁匕首：→↙→・A+C

☆地裂气流：→↘↓↙→・B+C

※突击双拳：近敌时摇杆一圈・C



▲突击双拳可以连续用对空用拳击打敌人

金加藩

飞燕斩：↓(蓄)↑・B・到顶点时↓+B

半月斩：↓↙←・B+C

空砂尘：→↓↘・A

☆凤凰天舞脚：(空中)←↙↓↘→・B+C

※凤凰脚：↓↙←↙→・C



▲凤凰天舞脚可以在空中对敌人进行连续踢打

吉斯

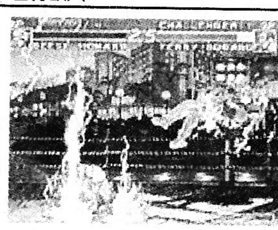
烈风拳：↓↙←・A

烈风双拳：(空中)↓↙←・C

邪影拳：←(蓄)→・B或C

☆斗气风暴：↙→↘↓↙←↘・B+C

※雷葬拳：→↘↓・C



▲雷葬拳是随着两手下击，在自身周围制造大量雷电的技巧

'94年底,SEGA和SONY的32位主机~SS与PS相继发售,两者均以如潮的气势在一年间突破了150万台的销量大关。但在如此攻势下,占据压倒性市场优势的SFC并没有受多大影响,其软件销量仍保持在百万盘的水平,占据着软件市场半数以上的地盘,实属不易。



SFC的过去、现在和……

文/索冰

软件,主宰一切

至'95年2月底,SS和PS先后达到了50万台的销量,仅两三个月间便创下如此成绩的确厉害。但参考之后近一年的发售情况,便会看出,前两个月的销量与后十余个月的销量相比大约是1:2。这说明玩家对两种主机的购买势头是呈逐渐下降的趋势。而SFC发售之初,当天便销出30万台,而前三个月销量接近300万台。至SS和PS发售时,SFC在同一段时间内的销量与前两者的总和相近!世嘉也好,索尼也好在气势上与任天堂为何会有这样的差距存在呢?

世嘉发卖SATURN之时,与主机同时上市的软件是著名的"VR战士",这对于主机的销售量有着相当大的帮助。其证据是发售之初,主机卖出了17万而"VR"也卖出了17万。因此SS在VR的势头下至当年底很容易便达到了40万台,但其后每个月的销量不仅未能保持这样的成绩,反而有明显的下滑趋势。这种现象完全是因为缺乏有力的优秀后继软件造成。把SS带上另一高峰的该算赛车名作,"DAYTONA USA"了,4月1日发售,很快就达到50万盘的销量,而SS本体的销量也因"DAYTONA"的推出有所回升。再往后算,就该是12月1日的"VR战士2"了吧,它将SS带上另一个销售高峰。

索尼PLAY STATION 在发卖之初与SS相比差距较大,在其早期的软件中,"斗神传"与"铁拳"是它的主要支柱。定位为纯粹GAME机的PS在之后的一年中凭借保持均匀时间推出水准稳定的作品,而主机的销量也呈稳定的直线发展,到95年底大体与SS持平。

而超级任天堂又如何呢?首先来看看SS和PS刚问世的94年底,这段时间内SFC的主机销量达到50万台之多,似乎32位机没带来任何影响,为什么呢?来看看这段时间的软件就知道了,从94年冬至95年春的大作计有:"时空之旅"、"前线任务"、"龙之战士Ⅱ"、"三国志Ⅳ"、"大金刚"、"四狂神传说Ⅱ"、"第4次"、"J计划"……这样的安排,很显然与对抗SS和PS的攻势密不可分。当这些软件的旋风过后,SFC主机销量也受较大影响而下滑,直到"圣剑传说3"、"天地创造"这批作品推出,使主机的销量再度上升。

由此可见无论SFC、SS或PS,软件对硬件的命运起着决定性的作用。而本文要说的主机是SFC,任天堂会以怎样的方式去帮助它继续作战呢?

'96能否保持英雄本色?!

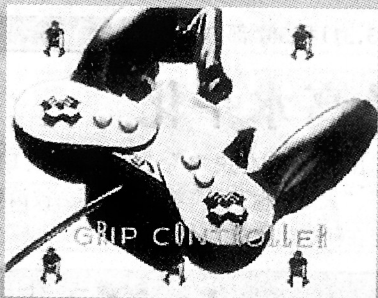
任天堂卫星放送系统 | '95年4月23日开播



通过卫星放送,由SFC主机加上辐助装置担任接收的系统(SATELLA VIEW)。由95年4月23日起,每天16:00至19:00用3个小时播放GAME情报及电视节目。后增加为12:00至次晨2:00。

立体目镜式 32 位主机 VB	'95 年 7 月 21 日发售

能将立体画面充分表现出来的 32 位主机 VIRTUAL BOY，本定于 4 月发售，但按任天堂惯例延期至 7 月 21 日。软件不足是该主机面临的主要问题。



64 位主机——任天堂 64	'96 年 4 月 21 日发售

对这台主机的介绍想必已可以省略了吧。忽然想起，SFC 的发售日是 11 月 21 日，VB 是 7 月 21 日，而 N64 是 4 月 21 日，为何任天堂这么喜欢在 21 日发卖主机呢？幸运数字吗？



超级任天堂软件大回顾

'90～'91 年度（'90.11.21～'92.3.31）共 84 部作品

由马里奥开始！

1990 年 11 月 21 日超任主机出台，同时上市的软件有两部，分别是“超级马里奥”和“F—ZERO 赛车”。这是两部在当时充分发挥了 SFC 机能做出来的节目，至 91 年 3 月底共有 12 部 SFC 作品上市。

91 年 4 月底，任天堂举办了一次游戏节目的初心会，在会上展示了大量即将推出或正开发中的 SFC 软件，这软件当然会吸引众多玩家到场参观。其中代表性的作品是史克威尔推出的“太空战士Ⅳ”及任天堂制作的“赛尔达传说”两款。拥有众多迷友的超级 RPG 大作“FF”系列在超任上出现理所当然地成了超任发售日以来又一个销售高峰的重要因素。并从此打开了 SFC 迅速发展的通路，向来注视软件质量的任天堂在之后一年中于 SFC 上推出了 70 余部作品，且平均销量达到 30 万盘，到 91 年底，其软件数量及主机销量均已远远超过其它更早上市的机种。

可列入大作的节目	
超级马里奥（任天堂）	赛尔达传说（任天堂）
太空战士Ⅳ（SQUARE）	快打旋风（CAPCOM）
龙珠 Z（BANDAI）	

'92 年度（'92.4.1～'93.3.31）共 213 部作品

RPG 类的高潮　ACT 类的崛起

1992 年，对于超任是重要的黄金时期。这一年中，两大 RPG 顶级作品～“FFV”和“DQV”先后在 SFC 登台，此外还有不少 RPG 经典推出。而对于街机作品“街头霸王Ⅱ”的移植工作已经完成，在 SFC 推出了首个“SF Ⅱ”的移植版，一下子在电玩迷中掀起了对战格斗的热潮，以后的几年中，CAPCOM 不断地为超任移植“SF Ⅱ”的改版，每年一个。

在软件的数量上，接近于第一个年头的三倍之多，各大厂商有不少本就已加盟 SFC，开始大力开发软件，其余厂家也纷纷入伙。而销量方面，直到 92 年 8 月，“超级马里奥”仍保持着 SFC 节目中最高销量的地位。

可列入大作的节目	
太空战士Ⅴ（SQUARE）	三国志Ⅲ（光荣）
街头霸王Ⅱ（CAPCOM）	真·女神转生（ATLUS）
勇者斗恶龙Ⅴ（ENIX）	马里奥赛车（任天堂）
巫术（ASCII）	

'93 年度（'93.4.1～'94.3.31）共 289 部作品

进入成熟期、安定期

这里的成熟和安定主要是指市场状况而言。虽然在节目的数量和销量方面均逐渐上升，但也因为市场饱和度过高而造成两极分化：好卖的节目更好卖，不太好卖的节目便更受影响，再加上新作推出的速度很快，造成旧卡库存过多的问题，不过也形成了相对稳定的市场局面。

可列入大作的节目	
街头霸王Ⅱ TURBO（CAPCOM）	浪漫传说 2（SQUARE）
	火炎之纹章（任天堂）
皇家骑士团（QUEST）	佳尔亚幻想记（ENIX）
泡泡方块（BANPRSTO）	R-TYPE Ⅲ（HUDSON）
超级马里奥大全（任天堂）	信长野望霸王传（光荣）

而在这一年中，将旧的FC版名作制成SFC版或推出同系列SFC版续集成了一种风气，如“不思议之迷宫——特鲁内克大冒险”,“第三次机器人大战”及“火炎之纹章”等。

'94年度('94年.4.1～'95.3.31)共382部作品

软件高价化及高水平化

这是次世代主机崭露头角的一年，但即使在这些机种的压力下，SFC的软件数量及销量仍在不断地上升，这与制作水准的飞跃是分不开的。这一年中，24M大容量的作品纷纷出现，而且开始推出32M的节目。

随软件容量增大，游戏的音乐和画面素质也跟着穿飞猛进，但价格亦大幅度提高，卡带价格超过10000日元的比比皆是，与次世代机的软件价格形成反比。尽管这样，高水准的作品是不会由于价格影响销路的，因此SFC节目仍占有近60%的软件市场。一些名牌作品如“三国志Ⅳ”、“饿狼传说SP”、“机器人大战EX”、及“龙虎之拳2”、“大航海时代Ⅱ”等，是绝不会被消费者冷落的，无论定在任何的价位。

可列入大作的节目	
太空战士Ⅵ(SQUARE)	宇宙战士(任天堂)
超级街头霸王Ⅱ(CAPCOM)	冠军赛马Ⅱ(光荣)
超级大金刚(任天堂)	三国志Ⅳ(光荣)
MOTHER2(任天堂)	J计划(ENIX)

1995年～SFC再创销售奇迹！

接着，该看看'95年SFC了！

任天堂64延期半年发售！

在本文一开头就已说过，95年伊始，SFC上便出现了大批热作，无论说是为对抗次世代的攻势或说这是实力的自然显露都好，其水准之高是毋不庸置疑的。

但也正因为如此，带来了一定程度的麻烦，这就是“任天堂64”的发售因此而受到影响，若推出任64的话，必然会与SFC互抢市场，显然让SFC抢去任64风头是不明智的，但若就此淡化SFC的宣传，放弃仍在创造巨大效益的超任也有些不可想像。因此，唯一的办法就是继续忍痛推迟任64的发售，而眼看着SS与PS一起向SFC发动攻势。

那么，这段时间内SFC的节目有着怎样的趋势呢？仍是以RPG和SLG为主，而且，SLG或SRPG所占的比例越来越大，从软件的上市量可以看出，喜爱SLG的玩家也越来越多才会有这样的需求。

'95年经典作品全面检阅！

★ENIX公司

圣柜传说(RPG 32M)
勇者斗恶龙Ⅵ(RPG 32M)
天地创造(A · RPG 32M)

★NINTENDO(任天堂)公司

大金刚：(ACT 32M)
超级马里奥——耀奇岛(ACT 16M)

★SQUARE公司

时空之旅(RPG 32M)
前线任务(SLG 24M)
浪漫传说3(RPG 32)
圣剑传说3(ARPG 32M)

★CAPCOM公司

龙之战士Ⅱ使命之子(RPG 32)
快打旋风3(ACT 32M)

★KONAMI公司

实况棒球2(SPG 24M)
实况足球2(SPG 24M)
实况极上Q版蛇(SPG 24M)

★QUEST公司

皇家骑士团外传(SLG 24M)

★KOEI(光荣)公司

信长野望天翔记(SLG 24M)
冠军赛马2(SLG 24M)
三国志英杰传(SLG 24M)

★NAMCO公司

幻想传说(RPG 48M)

★HUDSON 公司

桃太郎电铁 DX(TAB 16M)
超级炸弹人 3(ACT 12M)
天外魔境 ZERO(RPG 容量?)

★BANPRESTO 公司

第 4 次超级机器人大战(SLG 24M)

★CHUN SOFT 公司

不思议之迷宫 2——风来的西林(A·RPG 32M)

★日本 FALCOM 公司

伊苏国Ⅴ(A·RPG 24M)

★DATA EAST 公司

最强装甲 R(RPG 32M)

从以上表中，可以大致了解软件开发的方向吧，下面，让我们听听在日本各界对 SFC 与次世代软件的看法。

厂商的意见

就目前所知道的，已有很多家厂商在同时进行任天堂的 SFC 与任 64 两台主机的软件开发，而在今后，其开发的主要方向会是什么呢?

"因为目前刚与 SONY 谈妥，得到可能制作 PS 的节目的授权，因此目前主要将制作方针指向 PS。但对于主机销量极佳的 SFC，为其开发软件的工作也占了很大比例"。（厂商 A）

"本公司是以 SEGA SATURN 为目标，要做到和他们一样的程度，因为出自本社的街机节目亦有不少，若做移植工作并不是困难的事。"（厂商 B）

所有厂商当然均以追求高利润为首要目的，而要达到这一目标就必须有相当程度的经营手段，也因此在拥用巨大主机市场的 SFC 方面，厂商均可以很容易地订下预算。所以可以说，今后硬件市场的方向盘大部分掌握在软件商的手中。

专卖商的意见

"过去曾有这样的现象：一种主机的销量很大，但其对应的软件却无法获得相接近的成绩，这种状况一直持续到现在，其中有大部分是因为很多消费者只买中古货造成的。"（专卖 A）

"从最近的销量看，中古软体的销量不仅没有减少，而且无论种类或销量都增加了很多。相比起 SS 和 PS，SFC 软件在种类上占绝对优势……。另一个原因是 32 位机所用的 CD 上市便较为便宜，中古货也不会再低很多，所以次世代的中古市场还比不上超级任天堂。"（专卖 B）

这样，SFC 的软体不怕库存的原因已经很明显了。而且由于在中古市场上 SFC 的节目最多，所以很多商店仍以经营 SFC 软件为主。在这一点上，SFC 所占的比例是最大的。而市场的状况十分复杂，从表面上看到的数据无法完全说明实际存在的问题。

日本杂志人的意见

"次世代主机的上市，对于喜欢动作类节目的玩家是一个好消息，在 SS 的"VR 战士"及 PS 的"斗神传"等节目中，实现了许多过去无法想象会在家用机上见到的东西。但 SS 和 PS 在其它方面，虽然也推出了许多 3D 迷宫或射击类节目，但对于大部分玩家还都并没有像 SFC 那样的软件饱和感。次世代主机至今仍是靠许多名作的移植版而发展，并没有如"勇者Ⅵ"之类的作品。"

（"THE SUPER FAMICOM"、"SEGA SATURN"、"PLAY STATION"的编辑、撰稿人作山军曹）

现在多数人的看法是，面对次世代机的压力，SFC 若想不被压制，必须掌握本身的特征而推出带有自己个性的软件。对于这点，一向奉行软件体制的任天堂应有自己的计划。

玩家的意见

这个标题之下没法全面收集玩家的看法，因为要访问的人从拥有两台次世代机的到连超任也没有的均包括在内，以经验值来划分的话则是从初学者到老手……范围太广大，也因此持各种看法的人都会存在。

"很喜欢'VR 战士'，但若仅为这一款或两三款热门的作品而购买新主机也有点无法出手。"（玩家 A）

"因为对新主机兴趣很大，所以两台都买了下来。同时也期待今后有更多的优秀软件。"（玩家 B）

"通常会去朋友家玩 SS 或 PS 的几款大作，而自己在家里玩超任。"（玩家 C）

以上是三个有代表性的回答，可以看出次世代机两大问题，一是主机价格较高，二是软件数量上的劣势使得很多人犹豫不决。因此，希望次世代主机能推出更多更多好的软件。

看完了以上的内容，在读者你的心中是否已经有一个大致的答案呢？如果客观地看任天堂拥用最多的软件厂商加盟与 10 余年积累的支援软件开发的资产，拥有以百万盘为单位的软件销量基础，次世代主机想取代其地位在目前是不可能的。但若要在以后竞争中保持 SFC 的地位，就必须为它继续推出高品质的软件才行。SFC 的生命力究竟还有多久，眼下还很难定论。

责任编辑：半熟



超级游戏机的超级武器

——任天堂64手柄完全公开

文/特工黄

进入GAME的新纪元

还记得本刊95年第10期“海外采风”中曾透露过任天堂64手柄将有惊人之举吗?现在,全世界的游戏迷热切期待、等了又等的NINTENDO 64终于在95年11月24日于日本千叶·幕张的“任天堂第7回初心会”上亮相,有关任天堂64的主机性能和它的神秘手柄终于呈现在玩友面前。

新公布的主机性能和任天堂早期公布的指标基本相同,在这款尺寸为260mm(长)×190mm(深)×73mm(高),重约1.1公斤的机器内部,用了一颗64bit R4000系列RISC型CPU,它的主频高达93.75MHZ,并对应有36Mbit的DRAM记忆体(相当于个人电脑的4.5M内存),CPU和内存之间的传输速率最大可达4500Mbit/秒;另外还配有专用于音响处理,图形演算的SP芯片及用于3D描画的DD芯片;在解像度上和目前32位的次世代机倒没什么区别,可从256×224-640×480,不过在发色数上可说是高人一畴,32位次世代机最大只能达到24bit(约1677万色),而任天堂64能达到最大32bit(是真的吗?小编们也半信半疑),真正达到人眼色彩分辨极限!其它关于主机的资料现在还无法得知,只有耐心等待了。

好马配好鞍

配合这部超级游戏机的当然是一款超级手柄,任天堂64最引人注目的也就是它的奇特手柄,这个象武侠小说中大侠们飞身上房用的飞爪似的东西可以说集结了目前所有手柄的精华,功能极为强大。

初看外形,可能会觉得手柄过于庞大与沉重,但实际拿在手上后完全不会有这种担忧,因为手柄的大小恰到好处,其“三叉”的设计怎么拿都很顺手,手柄看上去质感十足,但一点也不感到沉重,总之手感极佳。

3D摇杆出现

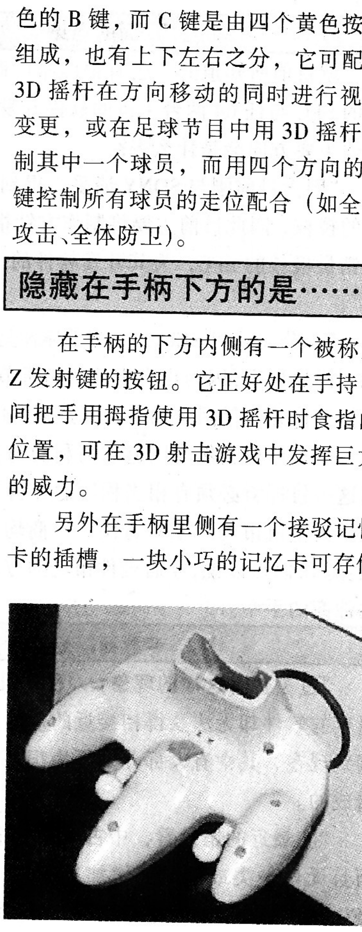
手柄上方两侧仍然有L、R两键,手柄左方是玩家用惯了的任天堂十字键,而在手柄中间红色开始键的下方是一个独特的小3D摇杆,它和普通方向摇杆最大的不同在于它是按模拟方式设计,可以感受细微的运动,这样它就可以使控制的角色并不只是简单的前后左右运动,而是强力推动它时角色运动就快,而轻轻的推它时角色运动就慢,于是角色就能做微妙的运动,可以达到类似鼠标和电脑用飞行摇杆的功能,如在赛车游戏中可用它细微控制方向和加减速度,这是一般的方向键甚至街机摇杆都无法比拟的全新设计!

手柄的右方有蓝色的A键和绿色的B键,而C键是由四个黄色按键组成,也有上下左右之分,它可配合3D摇杆在方向移动的同时进行视角变更,或在足球节目中用3D摇杆控制其中一个球员,而用四个方向的C键控制所有球员的走位配合(如全体攻击、全体防卫)。

隐藏在手柄下方的是……

在手柄的下方内侧有一个被称为Z发射键的按钮。它正好处在手持中间把手用拇指使用3D摇杆时食指的位置,可在3D射击游戏中发挥巨大的威力。

另外在手柄里侧有一个接驳记忆卡的插槽,一块小巧的记忆卡可存储



▲在手柄背面可看见记忆卡插槽和Z发射键



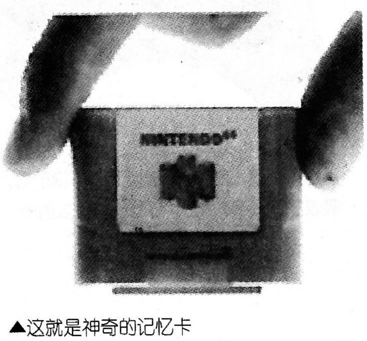
游戏进度资料、手柄设定资料，由于记忆卡是插在手柄上，所以即使多达四人或更多人玩，也可以记录每个手柄上每位玩者的资料，并方便携带之与朋友们交换资料。

例如玩对战游戏时，可以记录每一个手柄上的作战资料，这样便可以有助于分析对手的作战技巧，例如你可以记录朋友在对战比赛中的出招习惯，分析他的弱点，然后挑战他；或在赛车游戏中把你调校的最好的赛车记录下来，以便日后携带记忆卡出战，将对手远远抛在后面。这个记忆卡多少模仿了PS插在手柄接口上的记忆卡的设计方法，不过似乎能提供更多不断扩展用途和游戏乐趣。

三种特殊手持方法

1. **拿着最左和最右的把手**，这是传统的任天堂手柄握法，感觉上和超任手柄差不多，不过因为右边有六个按键，玩起格斗游戏来更加方便了。

2. **拿着中间和右边的持方法**，可



▲这就是神奇的记忆卡



▲三种手持方法能适应各种游戏

以完全利用3D摇杆和各个按键，适合于玩3D游戏如立体动作、格斗、赛车等游戏，有点街机和NEO·GEO手柄的感觉。

3. **拿着中间和左边的把手**，可以用右手来控制3D摇杆，这种方向键加方向摇杆的用法，似乎在VB上曾经用到过。

现在，手柄“三叉”的优越性你应该相当明白了吧 ，真是了不起的发明。

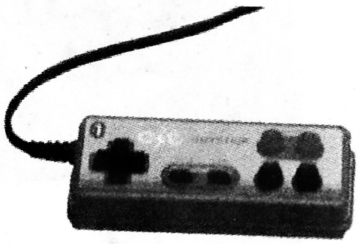
总结！操纵器进化史



▲街机摇杆经久不衰，有它独特的魅力和劲道



▲NEO·GEO机皇的拇指摇杆特点在于灵活的方向键



▲任天堂八位机：家用机的经典手柄，整整培育了一代玩家



▲超任：革命性的LR键，成为新型手柄的典范



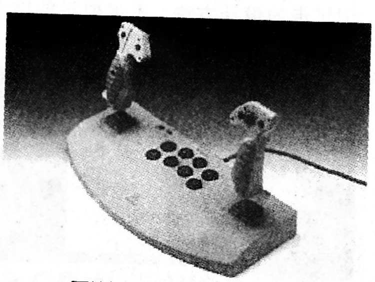
▲结合了所有操纵器优点的任天堂64手柄是否会是终极武器？



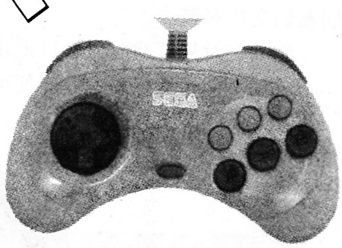
▲任天堂VB：两边都有方向键的设计，左右完全对称前卫的设计



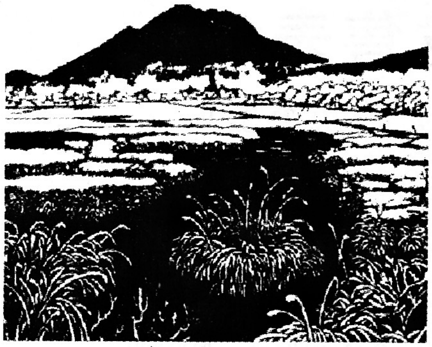
▲索尼PS：出现供双手握持的把手，并且十字键是分离的，适合于输入秘技，但玩起格斗游戏来呢？



▲可精细操作的飞行摇杆，是用模拟方式设计，适用于“飞行”游戏



▲世嘉土星：适用于对战游戏的中庸手柄，也吸收了许多手柄的优点，但没有什么创新



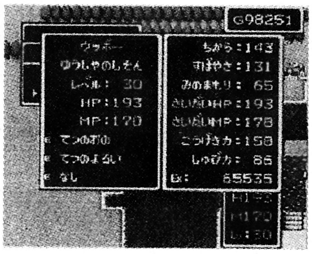
新消息 快节奏 短文字

欲知 GAME 天下事

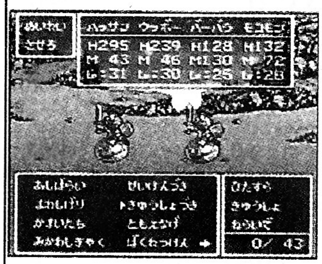
请看——

海外采风

怀念的名作在超任卫星系统复活！



▲用最短时间爆机必须有很高 LV 才行。



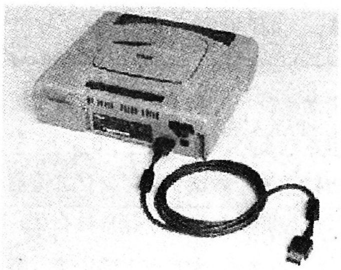
▲DQ 永远都是此种模式。

2 月 4 日起，在超任卫星通讯系统上出现了一部令人怀念的作品，这就是以“勇者斗恶龙”系列的Ⅰ、Ⅱ两代为兰本特别制作的“BS 勇者斗恶龙Ⅰ”。

在国内玩家心目中，“DQ”也许没有其它的 RPG 那么奇幻多彩，但在日本，它的确是无可争议的最高作品，从各代发卖时传媒的反响与实际销量都可以看出来。因此，在卫星系统上出现这类怀旧的经典作品也是可以想像的。

BS 版“DQ Ⅰ”增加了对应卫星系统才能设置的段位认定系统，在“BSDQ”播放的一个小时内，所有在玩的人当中谁的进行速度最快，谁就能凭借得到的 PASS WORD 换取奖品。整个“BSDQ”共分 4 话放送。不知玩友们是否有兴趣呢？

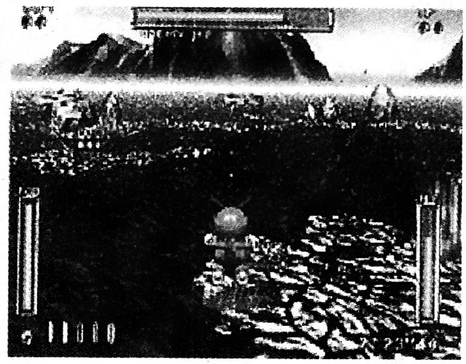
SATURN 专用通信对战线完成！



▲对战线是接在这个位置的。

继 PLAY STATION 之后，SATURN 也可以进行通信时战啦！在 2 月 23 日，第一个通信对战的 3D 类 SS 节目开始发卖，通信对战线是与该节目搭配发售的，若玩家要连同此线一起购买，只需在 CD 价格之外多付 500 日元即可。

第一部通信对战节目的名字是“GEBOCKERS”，是 3D 类型的射击游戏，基本上的感觉与 PS 的“机甲战士”有点相似。一起与好友对战吧！



◀似乎是竞速的 3D 节目。拥有土星的玩友，是否考虑与好友一起驰骋在这美丽的世界中呢？

宫本茂 谈 任天堂 64！！！

大众期待中的主机任天堂 64 的发售日一天天临近了，让我们听听任天堂情报开发课长宫本茂对于任 64 一些问题的回答。

——与本体同时发售的软件是？

宫本：会有 3 至 5 款与主机同日发卖，其中包括“马里奥 64”，总之不会令客户失望的。

——磁碟系统在制作游戏时使用的可能性？

宫本：对于多数节目，进度等文件的存储是十分重要的，而且要考虑记忆文件的交换等问题。我们开发时是考虑过，任 64 最终会走向磁盘驱动器及主机同时设置的形态。那么不用说，当然也会设计要用到卡带及磁碟系统的 GAME。

——软件与手柄的关系是？



▲手柄与游戏的关系十分密切

宫本：现在这个手柄的键钮确实不少，包括 3D 小摇杆和十字键及其它各种按键。以现今的状况，是不容易制作充分应用所有按键的 GAME，但是会有简洁及操作自如的游戏出现的。

那么，在 4 月，这台笼罩重重面纱的次世代究极（？）主机就要登场了，让我们一起等待吧。在今后的各期中，将根据得到的情报随时为大家报道。不久的将来，我们将看到完整真实地出现在眼前的任 64。

3月份新作发售表

(各项分别为游戏标题、厂商及类型)

SFC

游戏标题	厂商	类型
☆DOOM	IMAGINEER	STG
鲛龙	HUDSON	RPG
☆超级马里奥RPG	任天堂	RPG
最快速传说	BPS	RAC
垂钓甲子园	KING RECORD	SPG
☆迷宫幻想曲	HUDSON	RPG
忍者乱太郎	文明脑	ACT
GT赛车	IMAGINEER	RAC
牧场物语	PACK IN VIDEO	SLG
☆实况棒球3	KONAMI	SPG
☆魔装机神	BANPRESTO	SLG
围棋道场	ASK讲谈社	TAB
MASK假面	东宝	ACT
银河战国群雄传	ANGEL	SLG
☆圣兽之牙	LIGHT STAFF	RPG
☆火炎之纹章·光之遗产	任天堂	SLG
☆龙珠Z超武斗列传	BANDAI	ACT
☆机动战士Z高达	BANDAI	STG
☆新机动战记高达W	BANDAI	ACT

SS

游戏标题	厂商	类型
VR战士CG(影丸)	SEGA	ETC
VR战士CG(杰夫里)	SEGA	ETC
☆空想科学世界	HUDSON	RPG
泰坦之战	BMG	SLG
垂钓甲子园	KING RECORD	SPG
☆亚鲁巴冒险外传	SUN SOFT	RPG
☆FIFA足球'96	VICTOR	SPG
X战记	ACCLAIM	STG
NFL足球'96	ACCLAIM	SPG
龙争虎斗Ⅱ	ACCLAIM	ACT
☆新世纪风暴	SEGA	未定
☆翼龙出击	SEGA	STG
大战略资料集	SEGA	ETC
☆格斗之王'95	SNK	ACT
庆应游击队	VICTOR	RPG
☆龙之力量	SEGA	SLG

PS

游戏标题	厂商	类型
☆卒业R	BANDAI	SLG
出世麻雀	KING RECORD	TAB
☆ROAD RUSH	E.A	RAC
☆J联盟足球'96	E.A	SPG
☆太阁立志传	KOEI	SLG
☆世界实况足球	KONAMI	SPG
围棋	ASCII	TAB
☆铁拳2	NAMCO	ACT
美少女战士S	ANGEL	ACT
马赫GO!GO	TOMY	STG
☆诺瓦风暴	VICTOR	STG
☆天使之翼J	BANDAI	SLG
大战略	OZ CLUB	SLG
☆东京SHADOW	TAITO	AVG
宇宙斗士	SUN SOFT	ACT
明星足球	NAXAT	SPG
明星高尔夫	NAXAT	SPG

3DO

游戏标题	厂商	类型
☆V足球	TECMO	SPG
实况摔角	NATSUME	SPG
Defcon5	M.SOFT	AVG
☆街头霸王Ⅱ MOVIE	CAPCOM	ETC
△未来水世界	INTER PLAY	未定
☆鬼马小精灵	INTER PLAY	未定

NGO

游戏标题	厂商	类型
☆神凰拳	SARUAS	ACT
☆超铁龙神	SARUAS	STG
△真说侍魂·武士道烈传	SNK	RPG

GB

游戏标题	厂商	类型
口袋妖怪	任天堂	ACT
△热斗格斗之王	TAKARA	ACT

GG

游戏标题	厂商	类型
△VR战士卡通	SEGA	ETC

注"☆"为推荐作品,"△"为发售日可能变更

责任编辑:KING

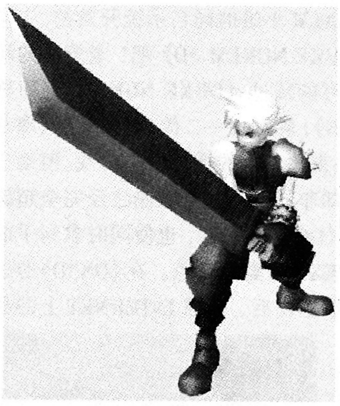
史克威尔参入PS?!

令人震撼的最新消息

FINAL FANTASY VII

ファイナルファンタジーVII

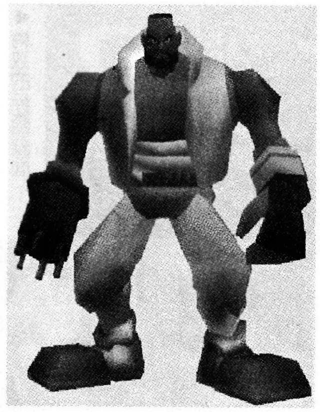
F·F第七作公开!!



▲了不起的迫力，了不起的臂力



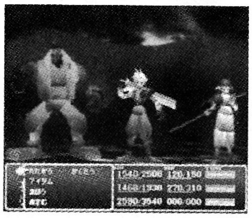
▲与过去的FF角色相比身形十分修长但脸仍是Q版



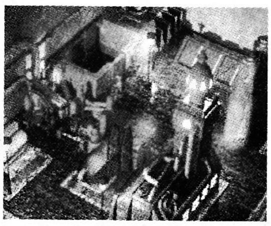
▲右腕装备可怕武器的巨汉

在情人节之际，在INTERNET上出现了一条惊人的新闻—SQUARE的超经典名作FINAL FANTASY系列的第七作，将于今年底在索尼的PS主机上推出！本期临时辟出一个页码，将目前入手的图片和信息为读者们作一特报。PS版FF Ⅶ将以2枚组CD的形式发售，从图片中可以看到，其气氛及世界设定仍沿袭系列一贯的风格，而在战斗的视角及地图等方面则以全新的面貌出台。基本的感觉与早些时候的"FF Ⅵ CG特辑"相近。在目前公布的资料中可以看到的主角有三位：手持吓人的大剑的主人公克郎多、女主角阿莉丝及巨汉巴瑞特。若以FF的常识，应当还会有其他角色登场，这只是三位NEW HEROES。本刊将随时刊登关于FF Ⅶ的最新消息，请读者密切注意!!!

HERE COMES A NEW FANTASY!!!



▲三位一体的强大的阵容



▲采用尖端技术制作的移动画面



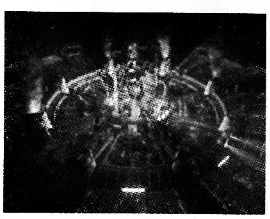
▲这种视角让人感觉象《龙之战士Ⅱ》



▲似曾相识的镜头，我来到了恐怖的古堡



▲改变了表现方式的传统FF型山洞



▲精致的地图画面



▲迫近的视角如同《VR战士》的REPLAY镜头



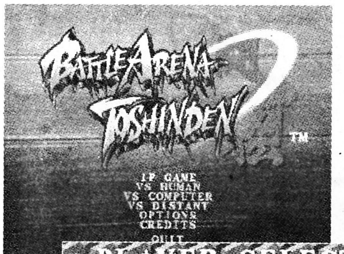
▲似乎只能组成三人的队伍

玩的就是心跳

文/软体动物

各位玩家,春节玩得不错吧?不过这阵子新游戏不多,不少人一定是靠老游戏打发春节的。本人倒是收集了一些新游戏,虽然许多只是试玩版,但已经蛮过瘾的了。闲话少说,演出开始了。

首先登场的,也是最让人吃惊的东西。前不久有个叫《FX FIGHTER》的游戏,由于是3D的对战游戏,被某些人想当然的冠上了《电脑斗神传》的



◀精致的标题画面

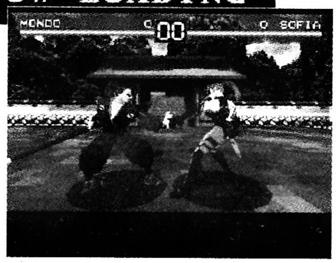


▶可惜只能选择三个人

傻名。他们不想想,《斗神传》如果真出PC版了的话,他们不就成了国内电玩界的大笑话了吗?果然,他们的“美梦”成真了。现在《斗神传》一代已经由美国“玩友”玩具娱乐公司移植到PC上。试玩版约5兆,需486—66以上CPU,8兆以上内存。因为前一阵推出的PC版《VR REMIX》与《铁拳》都需要3D加速卡,大家心中不免有些紧张。没关系本人用DX4—100,8兆内存,在640×400的解析度下,运行非常流畅。同时它还支持320×200,320×120等多种低解析度,但如果您有3D BLASTER一类的加速卡,它还能上到800×600的高解析。怎么样,很棒吧!在试玩版中,玩家只可选用EIJI,MONDO和SOFIA三个人(试版嘛,凑和吧),但每个人的招式却一个不少。每人有12个操控键(太多了),也就是4个方向,轻重拳,轻重脚,左右滚加上必杀技一和必杀技二。这大概是PC版《斗神传》最大的缺点,如果双人对战的话,要占用24个键,难免冲突。尽管它支持手柄,也还是模仿不了PLAY STATION的操作性。另外,就本人个人意见,《斗神传》不能算是一流3D对战游戏,它虽然十分华



◀MONDO VS SOFIA



▶不比PS差

丽但太乱太花,招式组合不多,比起《铁拳》,真是小巫见大巫了。所以,《斗神传》移植的意义,主要在于证明PC机能以更好的方式运行3D软件,《斗》的3D技术已经远远超过了那个冒牌货—《FX FGHTER》(也不是说《FX》不好)。玩过PC版《斗神传》,我期待今后将有更好的3D对战游戏移植。各位,忘了那个可笑的《电脑斗神传》吧!

DOOM自94年初风行全球后,有不少公司也赶时髦的制作了许多类似的游戏,以至于现在有了DOOM TOO这一名词。但在95年中说得上大红大紫的DOOM TOO还真没有。



▲主角持枪冲进电影院

《DESCENT》与《TERMINAL VELOCITY》虽然略胜一筹,但他们更象飞行射击游戏,还是很难提起广大DOOM迷们的兴趣,ID小组的大作《QUAKE》传说要到5月份才能推出,玩家们不免有些茫然。突然二月份窜出两匹黑马,使DOOM迷们玩后大呼刺激。他们就是APOGEE公司的《DUKE NUKEM 3D》与“玩友”玩具娱乐的《Power Slave》. 这两款游戏都是用3D REALM小组的同名系统开发的。先说《DUKE NUKEM 3D》吧!老资格的玩家可能玩过《DUKE NUKEM》(简称《DN》)系列的一二代,那只是连《魂斗罗》都比不上的横版射击游戏。但第三代却非同小可,可以说已经完全超越了《DOOM》系列,也使同时拿到手的《HEXEN》黯然失色。在《DN3D》的试玩版推出后,全球INTERNET上的新



▶谁!原来是面镜子



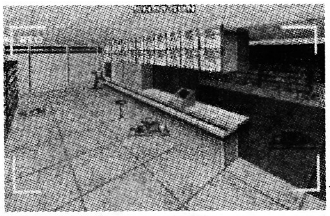
◀敌人是野猪?!



▶来到了书店

闻组里充满了对《DN3D》的讨论,秘技在两三天后也传得到处都是。到底多好呢?听我告诉你。首先《DN3D》支持从320×200到800×600的任一存在解析度,使所有的景物看起来更细致了。另外,由于是用最新的3D REALM引擎制作的,游戏中有不少新东西是以前没有感受过的。如按下F7键可切换到追尾视角(chase mode),这样可

以看见主角的全身，下蹲，踢腿，跳起，清清楚楚。如在洗手间的大镜子前，主角也可以从镜子里看到自己的尊容。还有，《DN3D》最吸引人的，是环境模拟得极为真实。偶然来到某俱乐


▶监视镜头

部，如果您偷偷走进台球厅，会看到两个敌人正在打台球；灭掉他们，您自己也可以打上几杆；站在屋檐下，您会发现有积水滴下；在有些关，需要潜水才能通过，这时您的潜水装置就开始工作，但氧气是有限的；许多场境是在城市中，您会路过书店，电影院，舞厅，俱乐部，杀敌闷了可以去娱乐一下。这些只是试玩的六关中的一些特点，在正式版中您还能驾驶飞行摩托，还能穿上宇航服在空间站上作战。《DN3D》太吸引人了！另一款由"玩友"玩具娱



◀埃及风格


▶他的背影


◀狗头人？

乐制作的《Power Slave》也是用 3D REALM 引擎制作的，但是却没《DN3D》那么吸引人。游戏名称取自英国著名重金属乐队 IRON MAIDEN 的同名专辑。内容也是叙述有关神秘的埃及金字塔的。该游戏试玩版约 12 兆，只有两关可以玩，除与《DN3D》一样有 Chase mode 和可以潜水外，与一般 DOOM TOO 游戏一样。声称可以支持的立声眼镜模式与 VR 头盔模式在试玩版中没有提供。

三年前号称"最恐怖"的游戏《黑暗之蛊》现在已经推出了二代。当然，不用说也能想到一定是光盘版的。一代游戏图形为 640×350 16 色的模式，二代则改进为 640×480 256 色的。由于是高质量的图形对操作系统要求也提升到了 Windows 3．1 或 Win95。在二代中，所有的图形不再是 2D 的了，全是制作组精心制作的 3D 图形。黑暗艺术仍由异形画画家 H．R．Gigers 创作，比一代更令人毛骨悚


▶《黑暗之蛊》的场景非常细腻

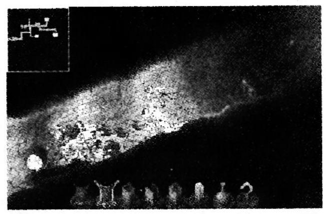

◀一些生活用品

然。故事仍然发生在一代的那个"道森"身上。道森由于一代的事件，移居到另外一个镇上居住。一天该镇的一名少女被人谋杀，道森被认为是嫌疑犯。为了洗清罪名，也为了找出少女的死因，道森开始调察此事。但是，他越是向深处调查，就越是走向黑暗世界的深处，最终将会被完全禁锢在这个诡异的世界里。听说《黑暗之蛊 2》的音乐是特别针对 SB AWE32 制作的，在 Win95 下能使 AWE32 达到最佳化。太好了，本人的 AWE32 又有用武之地了！

牛蛙公司几乎成了优秀游戏的代名词。象早期的《极道枭雄》，中期的《快乐天堂》《魔毯Ⅰ》，近期的《HⅠ－


◀原来怪物也玩牌

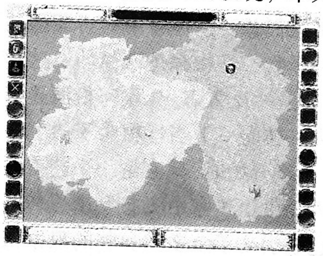
OCTAN》《魔毯Ⅱ》，都给玩者带来极大的惊喜。96 年初，牛蛙的又一款力作上市了，那就是《DUNGEON KEEPER》(《撼卫魔域》以下简称《DK》)。常玩美式 RPG 的朋友一定有种感觉：为什么英雄们总要在迷宫中对付那些杀不完的怪物？怪物都是谁养的？这款《DK》就是一反常态，让玩家扮演迷宫的主人，体验一下当怪物头子的"辛酸"。游戏开始时，玩家是一个迷宫的继承人，由于迷宫中藏有大量祖传宝物，也就引来了众多的贪婪的狠家伙(也就是传统 RPG 中的英雄们啦！)为了撼卫自己神圣的领土，玩家必须在迷宫中设置各式各样的陷井，还要在薄弱的地方布下魔兽、巨人一类的佣兵，或者从遥远的地方请个大法师来抵抗一下，甚至要自己灵魂出窍，附在某个小兵身上亲自指挥一把。《DK》这


◀与"英雄"展开巷战

款游戏，包含了经营，角色扮演，战争，动作多种游戏风格，很难定为是哪类游戏。您可以把它看作是经营迷宫来吸引冒险家的模拟游戏，也可以把它看作是只有两种视角的防守型 DOOM TOO 。《DK》将推出 Dos 版与 Win95 版，但是只有 Win95 版提供网络对战功能。牛蛙公司还透露出一条消息，他们希望把《DK》的游戏风格搬上 INTERNET，想让数百人同时对战。牛蛙，一个决不让玩家失望的公司。

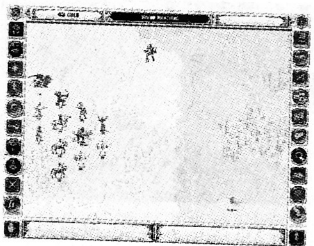
SSI 公司效仿 SEGA 的《大战略》推出了《装甲将军》后，各界好评如潮。去年底，他们又推出的《××将军》系列的第二部《联盟将军》，但这次就没那么幸运了，玩家的反映平平。但 SSI 的"将军"梦仍旧没醒，于今年二月份宣布第三部作品《奇幻将军》即将面市。在正式版推出之前，SSI 在 INTERNET 上提供了一个 8 兆的试玩版，这个本人当然不能放过，立即 DOWNLOAD 下来玩一玩。令人吃惊的是，《奇幻将军》描叙的不再是飞机

大炮的现代战争，而是充满魔法与宝剑的奇幻战争。地图上冰冷坚硬的各式装甲车突然变成了活生生的，名具神通的魔法部队，还真有些捌扭。由于得到试玩版的时间较晚，本人还未



◀《奇幻将军》的地图

能完全了解该游戏的特点，但是部队作战时的动画只是双方小人晃动一下，这点令本人有点不满，也可能是试玩版的缘故。另外试玩版中也没有音乐，只有少数“啊啊”的喊杀声，令人十分不爽。但愿正式版推出后不会是这样。顺便说一下，《奇幻将军》的基本



▶作战画面

配置为 486－33 CPU，8 兆以上内存。

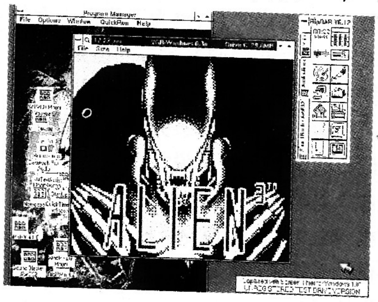
由于 INTERNET 的出现，游戏族里便多了一位新成员—MUD。 MUD 是多用户地下城（Multi User Dungeon）的缩写，它是一种人与人之间的 RPG 游戏。简单的说，一般的 RPG 是主角与电脑间的冒险，而 MUD 的数百个使用 INTERNET 的真人之间的冒险。玩家们的敌人不再仅仅是来自游戏系统本身，其它与玩家在同一区域冒险的用户都有可能因为自身的喜好攻击您，打劫您或是与您结伴同行。冒险旅程不再是一条路线，玩家将投入到一个真正的冒险故事中去，故事中遇上的人都是活生生的，他们有可能是美国的 INTERNET 用户，也可能是住您隔壁的小孩。可惜的是，限于 INTERNET 的传输速率，MUD 只能是纯文本的，您不能用鼠标去捡地上的金币，也看不到怪兽长了几只眼。所有的描写、对话、战斗都只能通过屏幕上不断出现的英文（也可能有其它语言的）去了解。但看不到图象更让人容易产生无限的想象力。现在，出现了一个在 DOS 下的单人 MUD 游戏，叫《NET HACK》玩家不必使用 INTERNET 也可以领略 MUD 的风采了。该游戏 93 年就推出了，以前一直无人问津。最近由于 MUD 的风行《NET HACK》竟也一下跃居“INTERNET DOWNLOAD 40”排行榜的第四名，可见其魅力。

用 PC 机玩其它游戏机的软件，这是大多数 PC 玩家的梦想。以前有人试图作些软件模拟，但都没成功。最近 INTERNET 上又掀起了 Emulutor（仿真程序）的热潮。也相应诞生了几



▲看着是《FF3》，其实是《魔界塔士》

个游戏机仿真程序，其中可信度最高的是叫 VGB 的 Gameboy 仿真器与叫 VSMC 的超任仿真器。VSMC 是否可用，本人还没有去证实。但 VGB 的确是货真价实的。VGB 是由一个叫



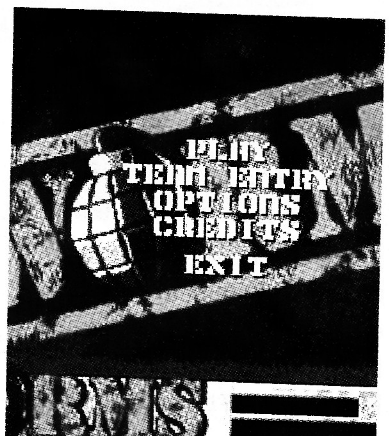
▲VGB 版的《异形 3》

Fayzullin 的美国人开发的，目前已有 DOS，Win32，OS/2，MAC，Linux 等各种系统的版本。VGB 使用的 GB 的文件，是通过特殊拷贝工具拷贝成的后缀为.GB 的文件。虽然 GB 游戏只有 4 色，且 VGB 目前还不能发出声音，但确是蛮好玩的。本人玩了 GB 版的《蚯蚓战士》《大金刚》《热斗！待魂》等游戏，虽有点慢，但感觉不错。由于版权问题，VGB 的作者只提供仿真程序与拷贝设备的电路图，不提供游戏。有兴趣的朋友可以去 www. freeflight. com/fms/VGB，html 下载。



▲VGB 版的《大金刚》一代

TEAM17 这个公司大家可能有点印象，他们出品的《PROJECT X》，《BODY BLOW》也曾有过不少拥趸。今年，TEAM17 又制作了一个颇具创意的游戏－《WORMS》（《百战天虫》，以下简称《百》）。《百》咋看起来有点象《百战小旅鼠》，但它却是一个策略游戏。玩家要控制一群小虫子，利用火箭筒，手榴弹，波动拳，升龙拳（别怀疑，真的是升龙拳），去消灭与您有相同能力的敌人。游戏中充满了各种搞笑的动作，如使用升龙拳后，小虫子会先拿出一块小红布，然后口中高喊“しょうりゅうけん“（升龙拳），使出象龙一样的必杀技，表情严肃得让人发笑。该游戏现在已经正式推出，是 CD 版，请各位玩家注意。

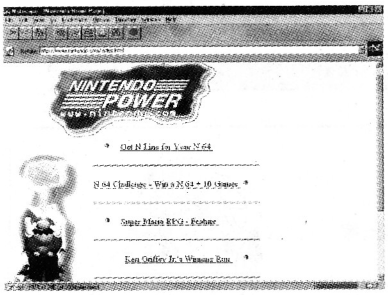


▲《百战天虫》很有趣

好了，最近消息就报导到这里，希望您看了不会失望！

TV GAME 与 INTERNET

上期关于 INTERNET 的文章各位看了吗？难道只有 PC GAME 玩友喝彩吗?噢!上回忘了介绍 INTERNET 上有关 TV GAME 的 HOMEPAGE 了，现在就向大家汇报。



任天堂：http://www.nintendo.com

这个是美国任天堂的 HOMEPAGE，这里有关于超级任，VIRTUAL BOY 还有即将推出的 ULTRA－64 的最新资料。但美国任天堂的资料好象不够新，日本公司的 HOMEPAGE 正在搜索。

SEGA：日本：http://www.csk.co.jp/chap2/sega－e.heml

美国：http://www.segaoa.com

日本 SEGA 的 HOMEPAGE 好象比较死版，只介绍了一些公司资料。美国 HOMEPAGA 就生动多了有关 MD，SATURN 的各种资料，还有介绍一个游戏是怎样制作的 HOMEPAGE。感兴趣吗?

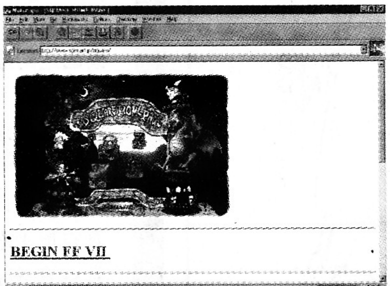
SONY：日本：http://www1.sony.co.jp



美国：http://www.sony.com

与 SEGA 相反，SONY 公司的日本 HOMEPAGE 比美国 HOMEPAGE 设计得更有创意。而且你可能在日本 HOMEPAGE 中写信给 SONY 公司，谈一下您个人的想法。也许检 SONY 写封信能把您带上 GAME 制做之路哟！

史克威尔：http://www.spin.ad.jp/square



RPG 泰斗史克威尔也加入了 INTERNET。最近史克威尔的 HOMEPAGE 正在介绍新作《BAHAMUT LAGOON》和《太空战士 6》的 3D CG。如果您认为自己有才，正好这里有史克威尔的招聘广告，能否飞黄腾达，就看您自己了。

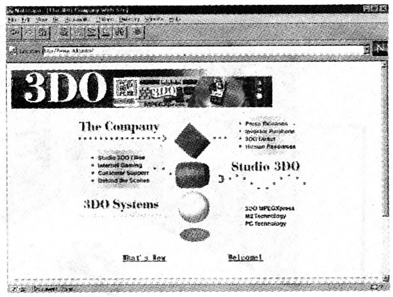
HUDSON：http://www hudson.co.jp



以《天外魔境》与《炸弹人》闻名的 HUDSON 也来凑热闹，东西不多，看看再说！

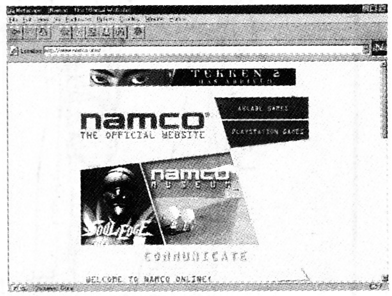
3DO：http://www.3do.com

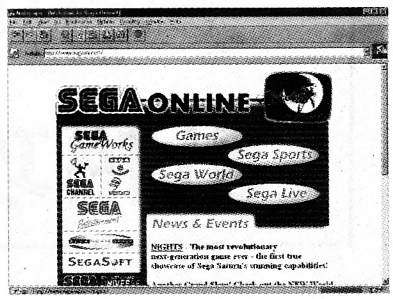
由于 3DO 只在美国接驳了 INTERNET，所以 HOMEPAGE 里只有美版游戏的介绍。东西还是蛮多的。想了解 M2 吗！自己去看看吧！



NAMCO：http://www.namco.com

NAMCO 的作品在街机和家用机上都获得了很大的成功。NAMCO 在美国建立了自己的 HOMEPAGE 要去看哟！可能有《铁拳 II》的介绍呢！





用 INTERNET 须知

PC 用户：

MODEM 一个(14400BPS 以上)

INTERNET 帐号

观看 WWW 的软件，如 INTERNET INA BOX 或 NETSCAPE

游戏机用户：报歉，国内暂时没有专用外置。不过 SS，PS，U64 今后都可以。

警告

没有经济来源或没有克制力的朋友请不要申请 INTERNET 服务。否则每月上千元的服务费会让您欲哭无泪。

格斗悍将

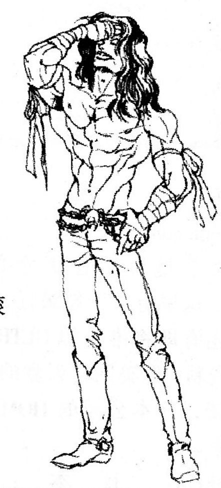


出招攻略



中国少林头号武僧
释云

般若掌 ←→拳
鸳鸯腿 ↓←腿
少林三推掌 →↓拳
浪淘沙 ↓↓→腿
翻天手 ↓→拳
金刚罗汉(必)←↓→拳
翻天近击→拳
前冲拳→→拳
猛虎踢→→腿



泰国迷幻摇滚乐家
格顿

真空飞膝踢↓→腿
真空膝击技→←拳
真空狂旋踢←→腿
真空崩手拳↓←拳
真空滑击技↓↓腿摇滚
狂舞(必)↓←↓拳
真空霸摔→拳
侧冲击→→拳
侧冲踢→→腿



台湾省漫画家 李截：

猛龙伏岸 ↓←拳
扑地截 →↓拳
飞龙脚 ↓→腿
飞龙在天→←拳
破釜沉舟(空中)↓↓腿
小龙问路 ←→拳
神龙破日(必)←→←拳
近身抓踢 →拳
疾风掌 →→拳
疾风腿→→腿



日本女空手道高手
薰

双煞踢↓←腿
劈风掌←↓拳
飞天旋劈←→拳
双劈掌(空中)↓→拳
空击波(可空中)↓↓拳
连环必杀(必)↓→←腿
秘摔反身扑→腿
疾进刺→→拳
反疾踢→→腿

韩国跆拳道霸者
金吉



回旋压踢↓→腿
飞天跃踢←→腿
冲击踢→↓腿
迅猛攻踢技←↓腿
连环劲踢→←腿
无影 飞踢(必)↓↓←腿
近身捶击→拳
突进肘击→→拳
突进双剪→→腿

俄罗斯壮汉
史坦



破地压←→腿
超破地压(必)←→←腿
扑擒抓↓←拳
黑风卷海→↓拳
霸王压技(空中)↓↓拳
空抛技←↓拳
流星击(必)←↓→拳
反身抱摔→拳
突击冲→→拳
突击掠地踢→→腿

罗马尼亚花样体操选手
马蒂莎



燕子戏水←→拳
蝶燕飞踢←↓腿
旋天舞转(空中)↓↓腿交
叉双舞→←腿
彩衣舞↓←拳
彩影狂飘(必)←↓拳
反蹬摔→拳
飞燕击→→拳
回射冲→→腿

美国狂野黑豹女杀手
席娜



铁头杀手技→←拳
杀手飞剪←↓腿
回力脚刀↓←腿
电击刺→↓拳
杀手飞刀←→拳
闪电杀手击(必↓→←拳
杀手摔技→拳
刺刀术→→拳
脚刀刺→→腿

奇生:

神秘龙卷踢	←↓K
神秘螺旋腿	←→K
神秘铁头击	↓↓→K
火鸟功	↓→←P
(超)神秘风火轮	→↓←P
神秘匠击	→P
飞冲技	→→P
斜劲踢	→→K

瓦克:

纳粹神技	←→P
奔雷手	←↓→P
魔械手	↓←P
(超)纳粹超秘杀	←→←P
迅雷击	→→P
迅雷踢	→→K
抓击技	→P

古拉:

烈焰幽灵	↓→↓P
终极灭杀斩	↓←↓P
地狱魔魂	←↓P
(超)鬼哭神号	←→↓P
魔气击	→P
风魔击	→→P
风魔踢	→→K

赵子龙:

猛龙伏岸	↓←P
扑地截	→↓P
风卷残云	←→K
横扫千军	↓←K
破釜沉舟	↓↓K
青虹破	→←P
(超)青龙闹海	↓←↓P
近身击	→P
疾风拳	→→P
疾风脚	→→K

《格斗悍将》是熊猫公司最新推出的格斗游戏。这款游戏比熊猫以往的作品有了很大的进步。尽管跟CAPCOM或SNK一类大公司的作品相比还有一定差距,但比起《武将争霸》系列已是不可同日而语。美工水准大大提高不说,战斗系统也有了大量改进。新的战斗系统计初玩者摸不到头脑。别急,本文就是来帮您的。

通用技: 气功抵消 ↓↓←拳
摔抵消↓拳
聚气 同时按拳脚(不分轻重)

必杀出法: 聚满气后,在绿槽减完前输入必杀技。

注:由于版面关系,三位关底及赵子龙没加入肖像。

责编:软体动物



火与剑

《C&C》《魔兽争霸Ⅱ》

文/严蓬

喜欢沙丘的玩家有福了

“注意！注意！前方发现敌军基地，即刻展开战斗队形，发起进攻！”

随着侦察车打破无线电静默发出的呼叫，一个庞大的军事基地出现在进攻部队的眼前。顿时，枪炮声大作——各种坦克纷纷寻找目标，相互射击；拖着浓烟的导弹在空中飞来飞去；直升机从目标上空低飞而过；战士们跳下战车，匍匐着向敌军射击……

请不要误会，这不是在放战争片，也不是在进行演习，这正是你所期待已久的WESTWOOD公司继《沙丘Ⅱ》之后推出的《统率与征服》(《COMMAND& CONQUER》简称《C&C》——有人也译作《控制与征服》、《终极动员令》。史莱姆在和我探讨了译名之后，说今后要由它来统一决定外文游戏的中文名称，它想把《DOOM》叫成《超级运动员》大家就得跟着叫，说罢哈哈狂笑。我真怕别人听见了要拿着电锯，高呼着打倒独裁者找上门来。)

自从《沙丘ⅠⅠ》开创了即时战斗策略游戏，获得了极大成功以来，类似游戏纷纷涌现，象台湾弘申科技的《一线生机》，BLIZZARD公司的《魔兽争霸》等等。尤其是出道时间不长的BLIZZARD，似乎有意要与声名赫赫的WESTWOOD别别苗头；一代中即显出了很多不同凡响之处，这一更在《C&C》发行三个月后——即九五年十二月发行了《魔兽争霸ⅠⅠ》的正式版(一张光碟)。亲爱的玩家朋友，两个公司正等待着您，看看您在火与剑之中，将要做什么样的选择呢?

火与剑的较量

《C&C》与《魔兽争霸ⅠⅠ》虽然都是即时战斗策略游戏，但《C&C》描写的是现代战争，而《魔兽争霸ⅠⅠ》的背景则是上古神话，而且，两个公司在对游戏理念的理解上也有很多不同。下面就让我们看看他们所构造出的游戏世界各有什么特点。

首先，《C&C》采用了320*200的画面模式，虽然分辨率不高，但却使画面非常流畅。与一代相比地图大了不少，地形有了高低起伏，突出了斜向视角的立体感、层次感；同时，其逼真程度也大大提高了——你能看到从山崖上静静流淌下来的河水，河上的石拱桥，飞机轰炸后留下的炸黑的地面，能辨得清树种的森林……尤其是战斗中的烟火效果，非常棒！看起来十分过瘾。听说这是WESTWOOD公司数台奔腾工作出来的成果。另外，在建筑物受到一定损坏时，会逐渐破旧，向一旁倾斜，直至最后爆作。在建基地的时候，也会用一小段动画表现，动感十足。这些细节都大大加强了游戏的可玩性，令你投入其中。至于说到《魔兽争霸Ⅱ》，其640*480的SVGA画面就更为可观了。且不说那些神气的披着长长披风的金发射手，那些战舰击沉后海面上荡漾的水波，单是看到工人进矿井采矿时会拿走矿井边的镐头，矿井内亮起了灯光，我就佩服得不得了，真是太用心了。在建基地时，虽然没有连续动画，却也是将建设的过程一步步表现出来；同时，在建筑物受到攻击时，你能看到建筑物燃起了火焰，最后倒塌，尘烟四起。最为赏心悦目的无过于双方战斗的场景了，只见刀枪与弓箭并举，飞石共血肉齐飞，不一时便是白骨遍地，爽啊！(喂，喂，你是不是有点变态呀)

这种偏重于战斗的游戏，音乐与音效是否“够劲”直接影响到玩家的情绪，可说是游戏是否能为玩家接受的重要因素。应该说，这两个游戏都向我们交了一张满意的答卷。《C&C》的音乐音效迫力十足，让人感到紧张刺激。在《C&C》中，音乐风格以ROCK和POP为主，让人充分感到了现代电子战争的狂野。喜欢跳舞的朋友有兴趣还可以边跳舞边玩。而《魔兽外霸Ⅱ》的音乐风格则偏重于古典音乐，可称得上雄壮有力，烘托出了一种古老、神秘的气氛。另外，两者都在游戏中加入了大量语音，报告现在的战况，使你随时能了解到整体的局面。《魔兽争霸Ⅱ》中更用语音来说明每次战役的任务及双方态势。在音效的表现上，二者都加入了一点新东西——远近效果。即当你离开正在发

生战斗的地方，去做别的事时，音效声会相应减弱，这也是一项增强了游戏拟真度的设计。不过我在《魔兽争霸Ⅱ》的 ALPHA 版中并未发现此项设计，是不是跟《C&C》学来的呢？

其实，取人之长补己之短是很正常的事，《C&C》也学习了《魔兽争霸》的任务设定，加入了破坏、扫荡、护送等关卡，使内容更为多样。武器种类也极为丰富，尤是离子炮(ION CANNON)及空中打击(AIR STRIKE)的效果，相当华丽，让人百看不厌。而突击队员、运输直升机等设计也使人感到非常有趣。在《魔兽争霸Ⅱ》中，还有很多野猪、山羊或可爱的小海豹走来走去，可惜你不能把它们圈养起来或者捕杀掉。(是动物保护协会不让这么做吗)

在机器的 AI 方面，二者也都有了长足的进步。除了会从你的薄弱处进攻以外，在《C&C》中，敌人会“闻声而来”，对你进行包围，而坦克、采集车等车辆会主动去轧你的步兵，这一点让人十分头疼；《魔兽争霸Ⅱ》里的敌人很会打消耗战，经常派小股部队对你进行骚扰，消耗你的力量，分散你的精力，使你不能安心建设。这些相信都是对玩家提出的新的挑战。

另外，你现在可以不用孤军奋战了！两个游戏都提供了多人连线作战的模式，一套《C&C》(两张光碟)可供四人使用，两人用 NOD 两人用 GDI。而《魔兽争霸Ⅱ》更可支持多达八人上网混战，但需要三张光碟。在这种情况下，盟友之间如何配合，就成为了一个新的课题，游戏的魅力也大大提高了！(但是，谁能可怜可怜我，给我找个上网玩儿的地方呢？——当然是不用花钱的地方了！小人我一辈子感激您的大恩大德)

人算、天算不如机器算

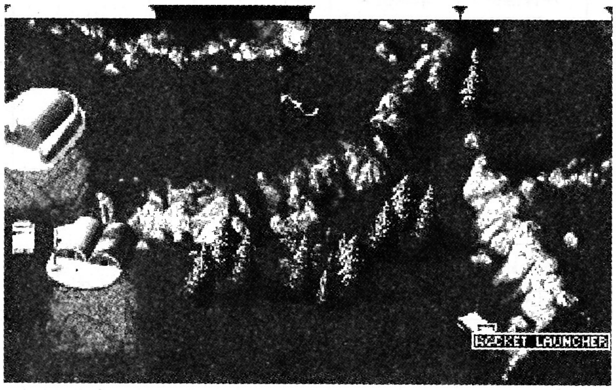
这两个游戏的难度都属中上，还可以让人忍住不动用 FPE 等秘密武器。而 BLIZZARD 公司也很贴心地设计了地图编辑器，专门奉献给那些跟机器过不去的玩家(或者是跟自己过不去的玩家)。如果你实在是一个虐待机器的狂人——就是那种看到电脑方死得很惨而兴奋不已，放声大笑的人，本杂志的秘技专栏会让您得到满足，那上面已经《魔兽争霸Ⅱ》的全部秘技！至于《C&C》，玩家也不会放过它，老外抢先下手，已做了一个编辑器，可修改部队所使用武器，建筑物所需费用，以及属性等等。哎，如此馋人，叫我如何不改它！



《C&C》部队、建筑一览表

名　称	武　器	生命值	侦察范围	所需费用	属性	技术等级	一次射击	装甲度
Miniguner 冲锋枪手	5.56 毫米机枪	50	1	100	共有	1	1发	—
Grenadier 掷弹兵	手雷	50	1	160	GDI	1	1	—
Bazooda 火箭手	火箭筒	25	2	300	共有	2	1	—
Flamethrower 喷火器射手	火焰喷射器	50	1	200	NOD	1	1	—
Engineer 工程师	无	25	2	500	共有	3	—	—
Commando 突击队员	狙击布枪	80	5	1000	共有	7	1	—
Orca 海妖	导弹	125	0	1200	GDI	6	6	4
Stealth Tank 隐形坦克	导弹	110	4	900	NOD	5	2	2
Artillery 自行火炮	高爆弹	75	4	450	NOD	6	2	2
Rocket Laucher 车载导弹	227毫米导弹	100	4	800	共有	7	1	2
Apache 阿帕奇直升机	速射机枪	125	0	1200	NOD	6	15	4
Chemical Warrior生化人	生化喷枪	70	1	300	NOD	7	1	—
A—10 攻击机	燃烧弹	60	0	—	GDI	—	3架次	—
Flame Tank 喷火坦克	火焰喷射器	300	4	800	NOD	4	2	3
Light Tank 轻型坦克	70毫米炮	300	3	600	NOD	3	1	3
Med. TanK 中型坦克	120毫米	400	3	800	GDI	3	1	3
Mammoth Tank 巨型坦克	120毫米炮 导弹(辅助)	600	4	1500	GDI	5	2	3

Harvester 采集车	无	600	2	1400	共有	2	—	2
M.C.Y 活动基地	无	600	2	5000	共有	7	—	2
Hum-Vee 侦察车	机枪	150	2	400	GDI	2	1	2
Nod Buggy 轻便车	机枪	140	2	300	NOD	2	1	2
Recon Bike 侦察摩托	导弹	160	1	500	NOD	2	1	1
APC装甲车(可乘五人)	机枪	200	4	700	共有	4	1	3



名称	坚固程度	能源需求	能源输出	技术等级	属性	费用	武装
Temple of Nod NOD大本营	1000	150	0	7	NOD	3000	—
Adv. Comm. Contr 高级控制中心	500	200	0	7	GDI	2800	—
Weapons Factory 武器工厂	200	30	0	2	GDI	2000	—
Guard Tower 防卫塔楼	200	10	0	2	GDI	500	速射机枪
Adv. GuardTower 高级防卫塔楼	300	20	0	4	GDI	1000	火箭
Obelisk of Light 激光发射塔	200	150	0	4	NOD	1500	激光
Turret 炮塔	200	20	0	2	NOD	250	火炮
Refinery 提炼工厂	450	40	10	1	共有	2000	—
Silo 贮存器	150	10	0	1	共有	150	—
Helipad 直升机平台	400	10	0	6	共有	1500	—

Comm. Centre 通信中心	500	40	0	2	共有	1500	—
SAM site 萨姆导弹发射器	200	20	0	6	NOD	750	—
Air Strip 简易机场	500	30	0	2	NOD	2000	—
Power Plant 发电站	200	0	100	—	共有	300	—
Adv. PowerPlant 高级发电站	300	0	200	5	共有	700	—
Barracks 兵营	400	20	0	—	GDI	300	—
Hand of Nod NOD之手(兵营)	400	20	0	—	NOD	300	—
RepairBay 修复平台	400	30	0	5	共有	1200	—

《C&C》热键

G——区域防守(Guard Area):命令部队对所在地进行警戒,一旦发现敌人立即发动进攻。

X——部队散开(Scatter units):先选择一组部队,再按X键则队伍分散开,以减少导弹等武器的群体伤害,或使其去进攻多个不同目标。

H——以中心视点(即在屏幕中心)显示基地。

N——显示下一支部队。

R——投降,或在多人游戏时放弃离开。

A——点中他人的建筑或部队,按A一次与他人联盟,再次按下即解盟,多人游戏时有效。

TAB——打开/关闭右侧菜单。

CTRL+(F7-F10)——标记区域(Map Bookmark System):给一个地点做上标记,F7—F10回到该区域。

CTRL+(0-9)——标记部队(Team Creation):给一支部队做上标记,0—9回到控制该部队。

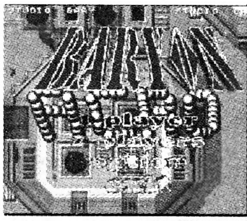
ALT+(0-9)——以中心视点显示被标记的部队。

HOME——以中心视点显示当前选择的部队。

CTRL——强迫攻击(Force Attack):先选一支部队,按住CTRL键,再移动鼠标,可攻击无人的地区及自己的建筑(喂,喂,你还好吧)。

ALT——强迫移动(Force Move):先选一支部队,按住ALT键,再移动鼠标,可强迫移动。(你可以试试将坦克"强迫移动"到敌人的步兵头上!)

CTRL+ALT——守卫巡逻(Guard Area or unit):先选一支部队,按住CTRL和ALT,再选择一个建筑或部队、人员,则部队会守卫住你所选择的目标。



鹰击长空 BARYON VS TYRIAN

文/严蓬



久违了，我心爱的战机

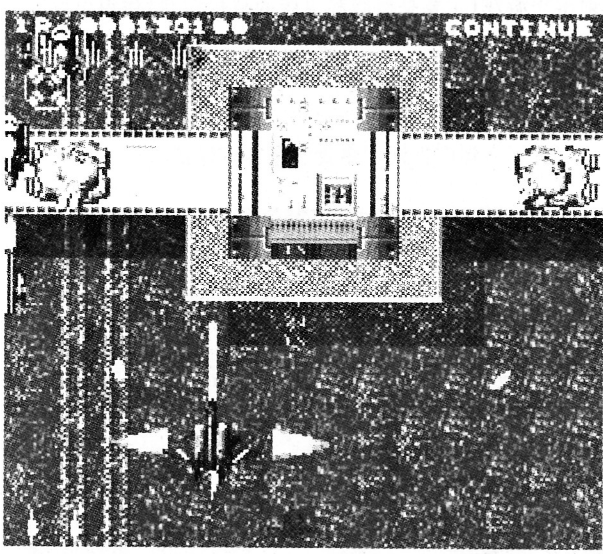
近些时日，电脑上好GAME如潮。亲爱的朋友，你现在正在哪一个时空奋战中呢？是在《巫城》(《WICTHAVEN》)中扫荡群魔，还是在《魔兽争霸Ⅱ》里统率着人类或兽人军团？也许，你正在《FIFA96》中的某一个队效力，为夺取世界杯而努力；也许，你已经熟悉了《真人快打Ⅲ》和《格斗捍将》的必杀技，正在比较《斗神传》的试玩版与PS上的孰优孰劣……可是，你是否忽略了古老而又具有永恒魅力的射击游戏呢？先把其它的事情放一放吧，这里正好有两款新型的战机等着你来驾驶。ARE YOU READY? LET'S GO!

《柏鹰战机》VS《碧空出击》

说来有趣，在一年多以前，也有两款纵版射击游戏几乎同时问世——APPOGE公司的《雷电威龙》(《RAPTOR》)和ACER公司的《雷电》(《RAIDEN》)。当时它们的出现使PC上的STG迷们看到了一线曙光。笔者记得当时拿到《雷电威龙》后，看到其精细的画面和流畅的动作。登时一扫对电脑能束作出出色的ACT、STG游戏的疑虑。现在，EPIC公司的九五年大作《碧空出击》(《TYRIAN》)又遇上了敌手——ACRO STUDIO公司出品的《柏鹰战机》(《BARYON》)！两强相遇，究竟谁更胜一筹呢？

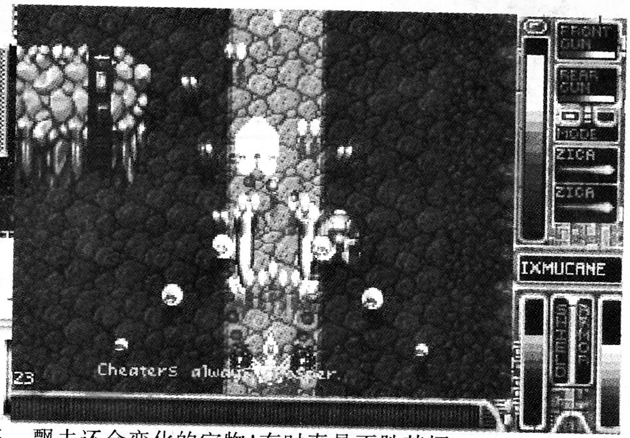
首先，从配制要求上讲，两者基本相同，都需4M内存，486以上的机型。并不算过分。而《碧空出击》更支持奔腾处理器，使游戏能有更好的效果。在画面上，两者都采用了320＊200的解析度。不过《柏鹰战机》的画面可以左右移动，实际画面的解析度是256＊200，这一点与原来的《雷电》颇为相似。游戏方式也比较传统，枪、保险、关底都作得中规中距。而《碧空出击》则秉承了EPIC的一贯传统，画面非常精细，乍看上去，与SVGA方式无异。色调搭配得也很好，明净自然十分悦目。另外，此游戏采用了多重卷轴设计，背景最多可达五层！使游戏极富空间感。这在以前的PC版射击游戏中是很难见到的。可是进入游戏之后，你会觉得《柏鹰战机》的画面效果并不比《碧空出击》差。因为此游戏中的爆炸效果作得很棒，迫力十足，你甚至能看到敌方兵器被击毁时碎片乱飞的情景；而《碧空出击》中的爆炸火光则是小小的一团，显得不够震撼。武器效果也是如此，《碧空出击》中不管自机还是敌人的子弹、导弹都略显“纤弱”。当你在《柏鹰战机》中把枪吃满，看到那比自机还粗的激光柱将敌人一扫而光，或是六向枪如凤凰飞羽翼般地展开火网，你才会体会到什么叫“够威够力”！

在游戏的设定上，我们得说，《碧空出击》有一个非常亲善友好的界面，这是《柏鹰战机》所远远不及的。它可以让你在标题画面下了解游戏的有关资讯以及武器系统、操作方式等内容，也可以让你在游戏画面中实时修改诸如速度、分辨率、音乐与音效大小等参数。而在每一关之后，玩









家都可以进行存取游戏、自机升级、控制设定、观看资料等操作，十分便利舒服。老牌公司确实不同，能处处从玩家立场出发。与之相比，《柏鹰战机》的界面则只能用简陋来形容。此游戏虽然支持手柄，但却不能用手柄来进行菜单选择，很不方便。游戏没有提供存盘功能、难度选择，甚至没有续关的机会！也就是说，一旦“机毁人亡”，游戏就会用颇具震撼力的 GAMEOVER 画面告诉你！“胜败乃兵家常事，大侠您从头来过吧！”（可是我差一点点就要过关了！呜呜——）

再说射击游戏的灵魂部分——武器系统。《碧空出击》在此方面也十分用心。首先，在双人游戏中，主机与副机可以合体，移动由主机操纵者控制。如副机左右移动则主副机分离。主机和副机各有各的武器，不能“通吃”，也就避免了双人玩时常见的你抢我夺现象。另外，飞船本身也有主枪、后枪、左右副枪、防护盾、发动机等装备，每过一关，都可对其进行升级。当然，升级受到金钱的限制。有了钱，你可以选用威力大、性能好、等级高的装备。所以，多杀鬼子多抢钱吧！（这话听着怎么有点别扭啊）《柏鹰战机》中的武器变化则不算很多，玩家可以有红蓝两种战机可选，每种战机都有两套火力系统（也按红蓝区分），每一套都有四个等级。不过你要注意，千万不可吃错枪，否则？你会“血本无归”，死的很惨。除此之外，你还可以吃到导弹、炸弹（保险）和无敌（只限两次）等，而导弹也是有等级的。因此，在此游戏中，你除了要注意敌人的子弹，还要注意那些飘来飘去还会变化的宝物！有时真是不胜其烦。

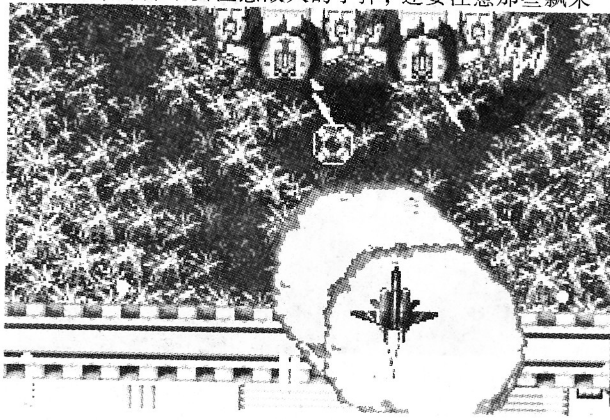
愿我们作得更好

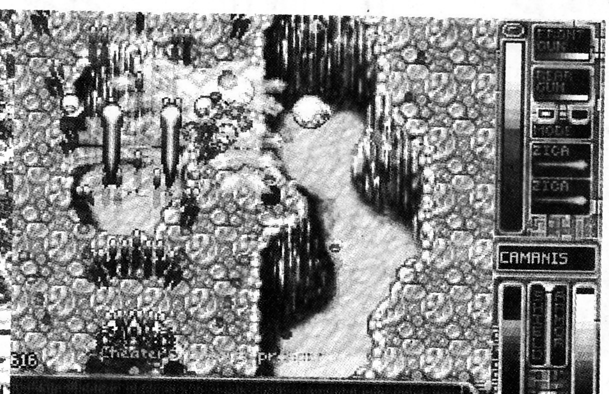
总的看来，《柏鹰战机》更为传统，很像以前的街机游戏。（顺带说一句，现在国内街机上射击游戏可是越来越少了。想想当年狂玩《四国战机》、《空牙》的日子，好让人怀念）而《碧空出击》则显得十分成熟、完善，突出了电脑游戏的特点（比如其中的连线功能）。两者都堪称当前游戏的上品。

不过，正如《电子游戏软件》以前的一篇文章所言，射击游戏目前总的趋势是停步不前，没有突破性进展。而且很多游戏本身的设定上存在着问题。比如，在《析鹰战机》等游戏中，难度很高，自机只要中一弹就前功尽弃。而敌人却是如潮水般不断涌来。在激烈战斗中，到处都是爆炸的闪光，各种武器——激光、导弹、子弹带着火焰，闪着光芒，满天飞舞。壮观是真壮观，热闹是真热闹，可这时你根本看不清敌方的炮火，死了都不知道是怎么死的。这样的设定能说是合理吗？

在 RPG、SLG 等各类游戏都在大发展的今天，怎样使射击类游戏（主要是横版和纵版的战机游戏）作得更好，是摆在游戏厂商面前的一道难题。这意味着挑战，也意味着巨大的机遇：谁能突破它，谁就能在游戏的历史上写下新的篇章！

套用一句广告词：“愿我们作得更好！”







《大银河物语》攻略心得

生产厂家:智冠科技有限公司

类型:SLG 机种:PC 容量:300M 媒体:CD－ROM

上市时间:1995.12 价格:49元/片(光碟)

文/金南

曾经以《三国演义》名闻天下的智冠科技有限公司在1996年新年即将来临之际有了新的惊人之举，在中国(包括港台地区)、新加坡、马来西亚以及美国和加拿大华人社区等全球中国人的聚集点同时推出大型SLG型计算机游戏《大银河物语》。这个游戏虽然总的来说属于SLG类游戏，但实际上，它集中了SLG和RPG的各自特色，可以说是继光荣公司的《大航海时代》之后又一部把SLG与RPG成功结合在一起的杰作。

《大银河物语》的故事发生在两亿八千万年前的银河系，那时的人类只有一种－－女人。她们拥有高超的科技和特异的超能力，生活在紫心帝国皇帝兼星际联邦主席莎朗22世的统治下。星际联邦最高科学研究所高级研究员伊芙发明了一种生化人，编号为亚顿0001，绰号为"男人"。男人消耗的食物比女人多，超能力也比女人迟钝，但他拥有强壮的肌肉、高超的智力和敏捷的反应，是一种非常优秀的实验成果，伊芙因此而获得了恒星勋章。三年后，正当女人们即将试制亚顿0002和亚顿0003的时候，



男人亚顿却认为自己作为生化人，智力不比女人低，却要被女人当成工具使用，毫无人的权利，很不公平。于是他运用自己特殊的气质、魅力和高度的智慧，使包括他的创造者伊芙在内的一批女科学家和将领对他产生了一种银河系中从未发生过的特殊情愫，并心甘情愿地尊奉他为君主，追随他离开了紫心帝国。莎朗22世以为是伊芙等科学家绑架了亚顿，要在银河系的某个角落研制出更优秀的生化人以颠覆紫心帝国，于是命令帝国舰队搜索亚顿、伊芙以及其他叛逃的女人的下落。搜索行动虽因半年后星际联邦爆发的多国战争而中断，但莎朗22世追捕男人的心理一直存在着。亚顿(玩家在游戏中扮演的角色)的任务就是带领那些对自己有特殊情感而紧紧跟随的女人，全力为男人推翻女人在银河系的统治而战，为了在银河系确立自由平等的新秩序而战。

在游戏一开始，亚顿君主面临着一个困难的局面：低级的实业，虚弱的内，政稀少的人口，有限的金钱，单薄的武器，凶狠的太空强盗的袭击以及更强大的紫心帝国舰队的追捕……这一切都不免令玩家手忙脚乱。其实不心惊慌，只要玩家熟悉了操作过程，《大银河物语》这个游戏的难度并不是很大。

游戏共分为十关，这十关的名字分别是：

1.冰雪覆盖的世界；

2.跳跃点的秘密；

3.黄金之泉；

4.银河废墟；

5.百年战争；

6.希望之剑；

7.伊芙的故乡；

8.星爪博士；

9.时空之门；

10.终级之战。

每一关都要完成固定的任务才能通过，这点使它有点类似RPG游戏。不同的是，《大银河物语》没有令人晕头转向却又必须通过的迷宫暗道，也没有让人猝不及防而又非应付不可的随机敌手。在每一关中，玩家扮演的亚顿（当然也可以设定玩家愿意要的名字）不用象在RPG游戏中那样到处乱走，而是通过给自己的舰队下达各种命令的方式来完成任务，这一点使这个游戏具备了SLG游戏的特征。

在游戏主画面的主菜单上，共有“任务”、“编组”、“战舰”、“物品”、“查看”、“系统”六个大项。在这六个大项上方是“国家资料表”，共有君主、人口、金钱、舰队、研发、研发值、实业、内政等八种指示。玩家不必觉得繁琐，实际上这个游戏最重要的两个因素是金钱和研发值。只有不断提高研发值，才能设计出新式的战舰；同时只有有了足够的金钱，才能反设计的新式战舰通过“战舰”菜单制造出来，并通过“编组”菜单进行分配，才能通过“物品”菜单购买有用的激素赏赐给部下。说到底，与《三国演义》一样，充实的经济基础和强大的军事力量是致胜的关键因素，而获得这两个因素的方法就是通过“任务”菜单来下达命令。

亚顿通过向自己的舰队下达命令执行“任务”菜单。一个舰队在一个月内只能执行一次任务，亚顿拥有的舰队越多，每个月能执行的任务也就越多。如果亚顿只有3只舰队，那每个月就只能下达3项命令，而如果他拥有了20支舰队，那他每个月可以下达20项命令，当然就能够在有限的时间内做尽可能多的事情，这对于在规定的时间内完成一关任务是很重要的。如果到了规定的时间还不能完成本关任务，男人反抗女人的战争就会失败。所以，玩家要尽可能多地增加舰队（最多可达20支舰队）。舰队由人员和战舰组成，两者缺一不可。前文说过，战舰是有了足够的金钱和研发值以后设计和制造出来的（当然一开始就可以直接买到最低级的“火神Ⅰ型”战舰），人员的来源有三种，一是在游戏开始时就已追随亚顿的伊芙等人；二是在战争中抓住的女俘；三是一些在探险中遇到或自愿投靠的隐士、流浪女等。她们的职业各不相同，所以命令某个舰队从事某项任务时要注意把职业对口的女人编制进去。如专门从事内政管理和工商生产的舰队可多编入一些文官；主要从事科学研究的舰队可多编入一些科学家。武将可编作战时主要以火力杀伤敌人的舰队中，超能士则多编入作战时以超能攻击敌人的舰队。当然，一支由全能者、超能士和武将组成的特混舰队也是很强大的。一支舰队最多由10个将领组成。

亚顿率领的舰队要完成哪些任务呢？从“任务”菜单中可以看出，亚顿主要完成三种任务，即“勤务”、“探险”和“战争”，其中前两项是基本任务，因为只有在“勤务”和“探险”的行动完成得较好的基础上，才能发动“战争”。

“勤务”中共有10种行动，后六种均为各种超能的训练，提高一个超能等级要花费一万元。下面我们重点看看前四种行动：

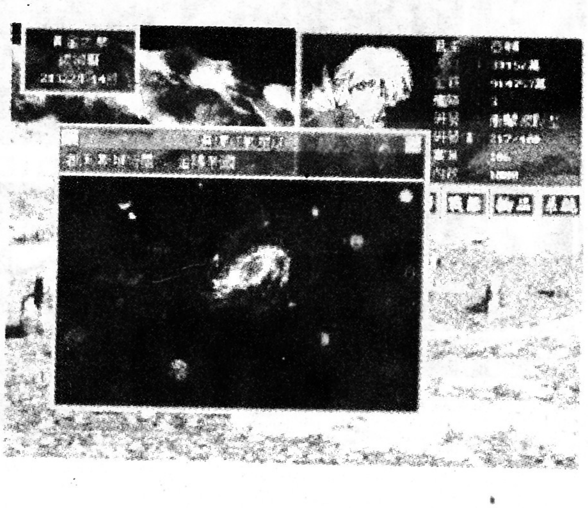
①科学研究：进行科学研究可增加国家的研发值，执行它的次数决定研发值上升的速度。派有科学家的舰队来执行些任务，每个月增加的研发值比较大。参加此项行动的人员经验+5、智力+1、学识+2。

②内政管理：进行内政管理可增加国家的内政值，如果内政值过低，你的臣民就会大量流失，人口一旦减少，税收当然也就会下降。所以“攘外必先安内”，这关系着国家经济力量以至军事力量的成长。派文官来执行此任务可说是人尽其才。参加此项行动的人员经验+5、智力+1、内政+2。

③工商生产：工商生产的目的是提高国家的实业值，同内政管理一样，它是国家人口乃至税收稳定增长的基础，也应当派文官执行任务。参加此任务的人员经验+6、智力+1、实业+2。

④战舰维修：当你的战舰因战争或其他因素损毁时，你就必须进行这项工作。所谓“工欲善其事，必先利其器”，如果派出带伤的战舰参加战斗，其防御力不足，失败的可能性就增加了。所以要注意使战舰的战斗力和防御力随时保持在良好状态，以防不测之敌。战舰受伤点数的恢复视参加维修行动的人员的维修值高低而定，参加此任务的人员经验+4、智力+1、维修+10。

前面说过，金钱和研发值是决定亚顿君主与紫心帝国之战的关键因素。研发值可以通过科学研究的行动来提高，每当研发值提高到了该项装备需要的值时，科学部长会向你报告，并提出研究下次发展的项目建议。亚顿必须从“舰身”、“引擎”、“武器”、“防护罩”四种装备中选择一种进行研究发展。不同的装备在战斗中会有不同的作。 **（待续）**



史莱姆诊所



Q MD上的《超级街霸》有40M,如按8:1的比例计算,移植到PC上只有5M。但本人有一容量5M的十二人街霸,为什么很差?

昆明26中　王孱头

A 您的计算方法是正确的,但由于软硬件上的差别,这样算是毫无意义的,说明不了什么。您玩的那个《街霸》是约三年前由韩国人制作的,当时有这种水平就不错了。最新的《Street Fighter Ⅱ Turbo》容量为14M。

Q 1什么是共享软件?

2为什么共享软件必须注册

3用Windows起动游戏较DOS下有什么优点

浙江嘉兴 向良牙

A 1共享软件是指软件制作者为测试或推广自己制作的软件(通常是小工具),而在BBS或INTERNET上发放的试用版。共享软件是允许任意拷贝的,但不允许对软件必篡改或用于商业目的。如把共享软件放在软盘中贩卖就属于违法行为。

2由于共享软件是试用的,所以往往功能不全或者有一定使用时限。用户如果认为该软件好用,就必须注册才能取得正式版。另外,Public Domain(公益软件)或Free Ware(自由软件)通常不需注册

3并没有什么优点,充其量是画面解析度高点(Win95除外)。而且还要看该游戏是要求在什么环境下运行。

Q 1能否介绍一下《C&C》

2《三国志Ⅴ》与《三国演义Ⅱ》有何特色

湖北 陈悦

A 1本期对《C&C》的一些介绍希望对您有帮助

2《三国志Ⅴ》于去年12月15日在日本发行了PC9801版,从介绍中的图片来看与四代没有太大变化。甚于《三国演义》嘛,在你看本文时,大陆可能已经发行了,自己看吧!

Q 1台湾省精讯公司在大陆有无分分司?

2攻略稿件是否要图片?

3精讯的《侠客英雄传3》发行了吗?

A 1没有。

2是的。

3预计今年3月后。

Q 1不用UPS,如果断电是否会损坏机器?

2看VCD用几倍速光驱?

浙江余姚 胡小芳

A 1频繁断电是会对机器有害的。

2用双倍速光驱即可,建议用4倍速

Q 1.如何订阅《软体世界》杂志以及北京公司地址。

2.请介绍一个可以下载DEMO的地址。

3.为何起名"史莱姆诊所"?

4 .1月号杂志中介绍的智冠游戏何时上市?

上海杉达大学学生

A 1.杂志现在无法订阅,地址请见一月杂志

2去FTP.CDROM.COM看看吧!

3.史莱姆属于一种软体动物!

4.《三国Ⅱ》及《蜀山》发行时间未定。

Q 1.《银河飞将Ⅲ》的配置为多少?正版为多少钱?

2. 3DOBLASTR配上后,能在PC上玩300游戏,价格内多少?

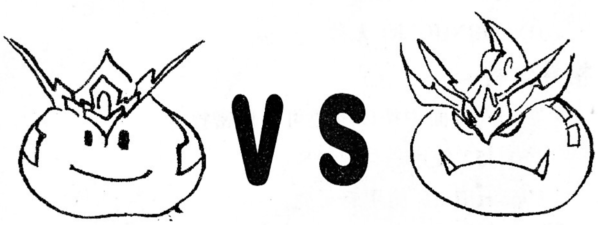
3. INTERNET帐户一月要800元,是吗?

上海 陈天

A 1 486—DX66,8M内存上,倍速光驱。白金版包括4张游戏CD两张资料CD,一堆资料书籍和一件T恤衫,国内没有销售。

2是的。国内没有销售。

3北京最基本用户是开户费300元。每月服务费100元,可使用6小时。每超过一小时多收20元。晚9:00后及节假日半价。上海听说也有INTERNET服务,具体情况不详。



PC 秘技

致命快打(Body Blow)

在标题画面按住 E、W 约 20 秒，cheat 菜单就会出现

第七走廊(Corridor 7)

随时补给:游戏中同时按下 W、A、X 即可。

作弊：以 corr7 president corr7 levd1diragmostic 进入游戏。开始任务后，按住 Tab—Lshift—Ctrl 开启作弊模式。然后：

退格 + C:一些有用的信息

退格 + F:显示角度

退格 + G:无敌

退格 + I:强力补给

退格 + M:内存检查

退格 + N:穿墙

退格 + T:当前关的信息

退格 + W:跳关

龙穴历险记Ⅲ 自动游戏

在介绍画面时键入 TIME，游戏就会自动进行，想看动画又怕难?不会吧!

地狱—未来朋克战栗者(HELL—A CYBERPUNK THRILLER)

在游戏中按住鼠标左键与 Alt—Ctrl—G，然后输入 NATAS LIVE，在 OPTION 中会多出秘密选项。

嬉笑春秋

在游戏时按下 a,j,l,k,q,b,u,d,z,i,f,x,e,n,s,m,h(在五秒钟内)。再按下 Cfrl + m + k，会让您很爽。

Duke Nukem 3D 试玩版秘技

DNSCOTTY # # 跳关

DNSTUFF 完全补给

DNHYPER 加类固醇

DNRATE 帧数检测

DNCORNHOLIO 无敌

格斗悍将

在选人画面中按以下键可使用密技

2604352 使用三位 BOSS

19668101 1P 使用赵子龙

19668102 2P 使用赵子龙

2323040 血不减少

Tekwar 终极秘技

如果游戏进行中按下(Pause)键，在荧幕中央正上方就会出现“HOLY”四字，然后敌人就看不到你了!以下其他的特殊按键，可启动不同密技：

NOGUARD :让警察不出现

NOENEMIES :让所有坏人和坏装备全部消失!

NOSTALD :让 STALKING 坏人不出现!

NOCHASE :让 BAD GUY 不出现!

(用此密技将无法完成游戏!)

NOSTROLL :让平民(PUBLIC)不出现!

ERIEF :屏示片头画面!

铁血十字军 超秘技

在 crusader（十字军）这个 game 中，可以在游戏进行时，键入 jassica16 然后按 ENTER

Ctrl + F10 可启动无敌密技

F10 可补充各式装备及武器

H 可使 Hacker Move 打开

Ctel + V 可显示游戏版本

Ctel + L 可显示座标。

* 在执行游戏时加上以下参数：

- debug Debug Mode

- skill x 设定技能为 x

- warp x 直接玩第 x 关

本杂志秘技专栏曾刊登过几条 DOOM TOO 游戏的自杀秘技，不少读者对此表示疑问：为什么要设计自杀秘技。对此本人以 E - mail 形式询问了几位美国和程序设计师，他们说：

1、许多人玩类似 DOOM TOO 的游戏时，在不知正确秘技时，就乱用其它游戏的秘技偿试，如 IDDQD。将此类秘技设计成我们游戏中的自杀秘技，是对那些玩家的小惩罚。

2、在游戏中，即使不死有时也会遇上困难，如无法穿墙但又被匣门夹住，这时自杀是最有效的。

3、用于游戏测试

怎么样，对此疑惑的朋友们，了解自杀秘技的真正含意了吧?它们不是无意义的!

PC 秘技



A'CAN的主机和节目已做过多期介绍，但写PUZ类型还是第一次。这里要推荐的是由钜崴科技制作的一款优秀的智力型对抗游戏。

What's 福尔摩沙?????

在很远很远的海域
一个名叫福尔摩沙的美丽岛屿
一场世纪大对决即将展开！
原来此岛的居民都是职业演员
而领导众位生、旦的
便是大导演
多年来，大导演的位置
一直在一线演员中互相接替
但今天，终于可以让更多的人
去角逐这一荣誉的宝座了。
因为大伙个个都是大腕



演技就甭比了！
要比的是反应能力和思考能力
谁的头脑更好用
就由谁当家！
到底谁有本事
领导众家演员登上世界的
大舞台呢？

游戏方法＆规则

前面已经说过，这是一款典型的PUZ，朋友们会立即想起什么呢？当然了，“俄罗斯”、“泡泡”、“宝石方块”等等，本节目也不例外，是下落型的智力游戏。

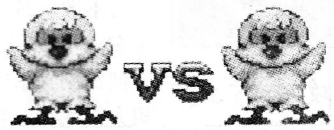
落下的道具既不是泡泡也非宝石，而是一个个可爱的小鸡（？），只要将三个或三个以上相同颜色的鸡连接起来就可以使其消去，直线、横线及L型的均可。

给游戏制造困难的东西是鸡蛋，这东西不仔细看很难分出来，当蛋出现时，没法直接将其消去。只有先在其周围消去一串鸡，才能使蛋炸开变出同色的鸡来，其后再与其它同色鸡接触而消去。

与“泡泡方块”等节目相同，“福尔摩沙”也是一回合连续消去两组以上小鸡时便可攻击的节目。而攻击力（蛋数）因每回合所耗费时间及所选择等级，难度不同而异。

在“设定选择”项目中有三个模式。

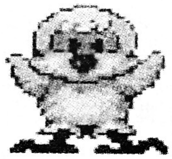
双人对战：胜过对方回合数一半以上便可过关。



对电脑战：规则相同，连续打败所有对手便算过关。



练习模式：若突破了十万分便可成功为纪录保持者，向自己的极限挑战吧！

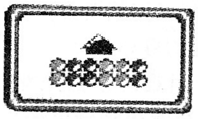


在设定模式中，还可以进行难易度选择、回合数选择、按键设定及方块色彩数设定等：

富有个性的角色们！



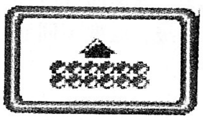
攻击方式



ARBEI：戴着一顶斗笠。不难看出他是擅演乡土戏的老艺员。演技已达炉火纯青的地步。是典型的资深朴实老演员形象。



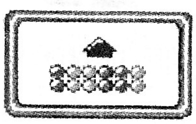
攻击方式



BOBOT：机器人专家。他十分喜爱机器人这一类角色，因为“形象正直”。在高科技的电脑时代是否能风靡呢？



攻击方式

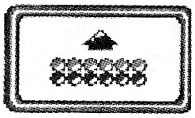


吕不败：吕四娘+东方不败？过去专演江湖女侠的大姐大级人物。难道也是飞来飞去武功盖世的侠女吗？

谁能当上主角呢？



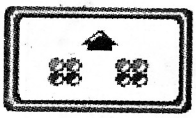
攻击方式



BOSS：光头的智慧型演员，文戏武戏都难不倒他。看名字就知道是个一级棒的艺人。



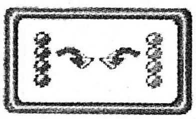
攻击方式



若望保罗：名字很怪，一向温文儒雅(笑里藏刀?)但愿此番有惊人之举。



攻击方式

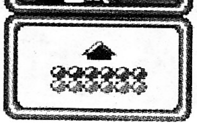


JAMES：惯演情报员等角色，表演方式十分夸张。“007”的扮演人吗？

隐藏角色

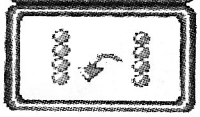
实际上，本节目在台湾省是可以通过A' can有线电视网络接收及游戏的，有线电视频道上所播出的信息中还有四位角色，在这里一并介绍。





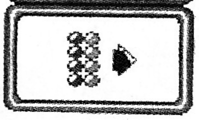
小马哥：横扫黑白两道的角色。近期窜起的新星！看相貌你会想起谁？周润发或是周星驰？





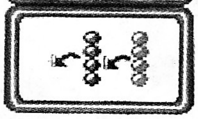
POTATO：实力派人物；无论名流士坤或贩夫走卒在他演来均活灵活现，入木三分。只是名字稍微土气了吧？





TAIPEI：一身超人打扮，爱打抱不平，主持正义。这就是传说中的美国 SUPERMAN 的“TAIPEI”(台北)版！





Mr. CHQIR：一听就知道是个怪家伙，他是首脑吗？WHO KNOW？击败他后能称霸银幕吗？

“福尔摩沙”就是这样一个节目，读者朋友，你是否已开始感兴趣了呢？让我们一起选择好自己钟爱的角色在美丽的福尔摩沙岛上进行友好而激烈的银幕外的大战吧！准备好了吗?GO,GO!



责任编辑:KING

福尔摩沙岛之战！

价格：心里有数

年初杂志随潮流涨价，由4.50元涨至5.40元。几位内地读者来信，表示不满。他们提出杂志应想办法提高效率，降低成本，压缩开支，加强自身造血功能。而不应跟大流一味在读者身上打主意。小编已将这几封信转交主编，主编答复如下：首先对因杂志涨价而给读者增加负担致以歉意。去年年中以来，纸价暴涨一倍以上。各杂志社，报社均叫苦连天。加之本杂志不象其他几家电玩杂志均做买卖，只靠办杂志糊口。因此认为96年涨价是必然的，只是涨价幅度尽可能合理而已。现在回头看，其实也不一定非涨价不可。几位读者的批评建议是有道理的，因此我们在第一，二期赠送了大张彩色夹页，当然杂志社“损失惨重”，不过落一个“心安”也不错。以后杂志还将不定期地赠送夹页——只要读者喜欢。

一本杂志的贵与否，一方面是它的绝对价格，即成本、利润额等。同时也决定于它的相对价格，即与同类杂志的价格成本比较。下面将我们见到的电玩书刊做一比较，读者可能会看的更清楚：

名称	性质	出版单位	总页码	彩页	黑白	封面压膜	95 年定价	96 年定价
电子游戏软件	杂志	杂志社	92	12	80	√	4.50	5.40
大众软件	杂志	杂志社	88	8	80	×	4.80	6.00
家用电脑游戏机	杂志	杂志社	76	12	64	×	2.80	4.90
软件发烧友	以书代刊	四川工业大学出版社	68	4	64	×		5.00
电玩一族	以书代刊	航空工业出版社	68	4	64	√		5.50
GAME 玩家	以书代刊	中华工商联出版社	72	8	64	√		5.50
游戏世界	以书代刊	四川科技出版社	84	4	80	√		6.80
游戏攻略	以书代刊	山东文化音像出版社	72	6	66	√		6.80

附注：＜电子游戏软件＞96年第一、二期赠送4开彩色夹页

对于上表，读者只要稍加研究，就可以有一个大概的判断。做为一本杂志，其主要的社会功能就是以尽可能低的价格向读者提供尽可能好的精神食粮，做生意，卖东西当然可以广种福田。但公正性和客观性永远是杂志赖以取信读者的基石。在杂志印刷、版式、装帧、价格、服务等诸方面，我们和国外刊物、港台刊物还有相当的差距，还远未进入良性循环，这是我们深愧于广大读者的。

有些读者问怎样辨认正式刊物还是“以书代刊”？以书代刊虽然表面以和刊物差不多，也做成十六开，还有几期几期等，但辨认起来并不难。最简单的办法就是看看它的版权页。（就是标明由谁出版、由谁印刷，是书号还是刊号及价格几何之处）。如果是正式刊物，出版单位一定是杂志社；如果出版单位是某出版社，则可以判断为“以书代刊”。

无类

闯关族的家

这是个注重感情的栏目，你的喜怒哀乐，恩怨情仇。批评建议，疑难困惑都可以倾注在这里。



上帝之声

每次看见贵刊，总是心潮起伏，手足无措、心跳不已，是发烧的征兆吗？（海口 张志强）

贵刊几次宣布不做生意，我举双手赞成。媒体中立，这是国际惯例。杂志不保持中立，谁会相信你介绍的东西是好是坏呢？（广州 彭辉）

捧读贵刊，第一遍如读“天书”，第二遍觉得稍有滋味。第三遍茅塞顿开。第四遍口水流到碗里。第五遍……立刻买机购卡。（南昌 王海泽）

今年年初以来，足球，电子游戏书刊如过江之让鲫。上海做为中国最大的电子游戏市场，却一无作为。不屑？不为？不屑为？（上海 吴平）

龙哥的字是越来越值钱了。以前好歹能回十个八个字，现在则音讯皆无。吾尝试用美人计百般哄骗；用激将法，嘻笑怒骂，没有一点效果。是人一阔脸就变，还是道行高深了？！（武汉 刘百利）

广告多少不在于数量，而在于让人“觉得”多和少。不觉其多的关键是广告要做得妙，做得巧。（北京 仁义）

电玩文摘

最近，《北京晚报》连续几期开展“如何看待玩电脑游戏”大讨论。出乎意料的是，赞成玩电脑的游戏的文章占压倒多数。这代表大多数人的意见还是《晚报》的倾向性呢？下面我们摘登2月4日的几篇文章。

不要因噎废食

游戏可以促进感知、观察力、电脑游戏还可提高视敏度、减少视觉的错误。也可以促进记忆力、思维能力、想象力、交流能力，丰富情感，还可疏导青少年的消极情绪。当然主要是游戏的内容要健康。

兴利除弊玩电脑游戏

游戏娱乐是家庭电脑的一项主要用途，比家庭办公、家政管理和家庭教育的地位不低多少，很多电脑爱好者正是从玩游戏开始建立起对电脑的感情，中国教育传统有“君子动口不动手”的倾向，在一些学习成绩较好的学生中存在着动手能力差的缺陷，通过玩电脑游戏，有助于培养操作者的眼、脑、手协调力。

游戏健脑

电脑游戏丰富多采，深受广大青少年喜爱。但据报道，一些科学建议老年人也该玩玩，这对老年人更有益处。很多老年人都感到记忆力差，反应慢。这很大程度与练脑不够有关。玩电脑游戏能起到健脑作用。有的游戏要反应快，眼、耳、手、脑并用，要协调配合；有的游戏则要开动脑筋，锻炼思维与判断力，就像其它一些健身运动，这对老年人健脑很有好处，电脑游戏还能丰富生活，学到新知识。



Q 无类先生，看了你在95.11期上的就职宣言，感到我们闯关家族又有了一位好当家。我是一位PC玩友，有些问题想请你转达给软体动物。一：介绍PC游戏也应该象介绍TV游戏一样著注明厂商，磁盘还是CD?二、介绍PC游戏时最好标明价格和在何处购买？（PC玩家　付健）

A 就以上问题请教了软体动物，答复如下：第一个问题，应该做而没有做，实在抱歉。第二个问题，想做而不能做，实在抱歉。似乎以前讲过，我们国家目前游戏市场还不完善，版权保护的工作还刚刚开始，正式的游戏版权代理几乎没有。我们提供何处购买不是等于提供销赃点吗？最近台湾智冠公司已在大陆推出有正式品牌保证的PC游戏，有机会我们会公布销售商店名称和价格的。相信陆续会有一些公司提供新的版权代理，希望你能带头购买正版软件。

Q 我新买了一台松下公司产的3DO主机，能玩游戏又能听CD。可有一位朋友说用3DO听CD不好。他的状况是想买3DO又没有钱，我怀疑他是“酸葡萄”！（常州　冯哲）

A 目前已出的次世代游戏主机和街上比较常见的MD－CD2, NEO·GEO－CD等除玩游戏外，还可以听一般的音乐CD。但据国外的报导，至少已发生数例因收听原版CD而导应致游戏主机发生故障。有人用3DO听完音乐CD后，想取出CD时，发现CD盘没有开启的反应。而主机却在不停的读盘，画面却显示着没有CD的情况，而CD也取不出来。只好花钱修理。SEGA土星也发生类似情况，所以使用CD－ROM游戏主机的玩友一定要小心，尽量不用游戏主机听音乐CD。有时候，葡萄确实有一点酸。

Q 看了贵刊《新游戏夜话》每月一次《电脑游戏月旦评》，非常佩服软体动物的眼光。《月旦评》虽然只有短短的几页，但对最新的电脑游戏，业界新闻都有提纲挈领式的介绍，这需要很好的功力和花费大量的时间及精力。我们几个PC玩友都是通过《月旦评》来选择游戏和了解游戏界动向的。贵刊几次宣布不从事商业活动，虽然读者有些批评，小编的腰包可能瘪一些，但我们还是很欣赏主编的决定（包括《典藏本》《秘技宝典》八折优惠，不收邮费）……经济上有些损失，但可信性增加，有助于贵刊的销量。吃小亏占大便宜，小编们想开一些！

（广州　林冠晴　许军　朱豪未）

A 登这封来信犹豫了半天，我们宁愿刊登“骂得狗血喷头”的文章，也不愿意刊登“或明或暗吹捧”自己的文章，省得读者讨嫌。其实狗血喷头也好，或明或暗也好，关键是“实事求是”四个字。《电脑游戏月旦评》确实花费了软体动物大量的时间和精力，每月要花60个小时左右的时间浏览INTERNET。目前国内电脑游戏书刊风起云涌，但报道及时，高质量，具有指导性质的综述或述评还很少见。软体动物想在一亩六分地里做出自己的特色，闯出自己的品牌，螺丝壳里做道场岂是易事？刊登这篇“吹捧”信，其实是想让那些说“写得什么呀”的读者，能献出“应该这么写”的大智慧。

Q 我想和光荣公司取得联系，可以提供该公司的联系办法吗？

（上海　覃浩）

A 光荣公司社长：襟川阳一，日本横滨市港北区箕轮町1－23－3。电话：045－561－6888

Q 1、我想买一部次世代机，想请编辑给出个主意，买PS还是SS? 2、贵刊介绍说3DO有了提升装置M2，可以把3DO提升到64位，请问：

M2＋3DO 功能是否超过 PS 或 SS？3、贵刊介绍过《D 之食卓》，我也听别的玩友提到过，确实好吗？

（上海　徐桐）

A　1、时常接到类似的来信，询问买 MD 还是 SFC？PS 还是 SS？其实无论哪一个机种，只要是同一类型，功能都差不多，关键是软件的多少和优劣，所以如果想买游戏机，（如果钱不成问题的话）一是要注意各机种软件的发售情况，二是个人对游戏类型的偏好。2、泛泛的说，64 位当然比 32 位要好。不过 M2＋3DO 目前只有一两个游戏，到底前景如何，目前还难下定论。3、如果你想听恐怖故事，看恐怖画面，受恐怖刺激，《D 之食卓》大概不会令你失望的。



龙哥热线

Q　96 年第 1 期《自制电脑六键手柄》答读者问－－1、为什么我的手柄 ABC 三键在测试程序及游戏中（须支持 4 BUTTON，并调到这项）均不灵。2、为什么在在少数游戏中十字键无法居中定位？3、为什么在少数游戏中不认该手柄？4、手柄在使用一段时间后按键不良该怎么办？

（北京　高伟　上海　林海涛　广州　吴永胜　成都　程磊）

A　1、这是您的多功能卡或声霸卡不支持四键功能（即只支持 1P，不支持 2P），待您日后升级后即可正常使用。在这向大家推荐：新加坡创通 SB16 声霸卡，它能很好支持标准电脑四键手柄。2、少数对手柄定位要求极为苛刻的游戏可能在您的电脑上产生此类兼容性问题，虽说可针对这些游戏来加大或减小 R2、R5 的阻值重新使定位居中，但又可能影响到其它游戏，所以应以大部分游戏可正常使用为兼容标准。3、极少数游戏只能使用自己专用的手柄，无法使用标准电脑用手柄。4、这是手按键导电橡胶脏污所致，用细砂纸或砂橡皮打磨清洁触点就可解决，或在导电橡胶上均匀涂上一层 2B 铅笔的石墨粉也有助于改善接触性。

Q　贵刊 95 年 12 期的《格斗天书》中介绍的“真侍魂－黑子大乱舞”中选黑子的方法为什么在街机上出不来？

（川沙　秦忆泽　福州　杨松）

A　选黑子方法在 NEO·GEO 家用卡带和 CD 版均能成功，但在多数街机版上无法调出；虽然 SNK 的街机和它的 NEO·GEO 家用卡带机使得是同一种卡带，但主机板略有区别，在街机主板上设有开机设定程序而家用机就没有。对于这一点，小编们原来也并不知晓，故在卡带上调出黑子后就认为街机也一样能调出，因而在文中未注明机种，在此向广大玩友致歉！不过，据说街机也有调出黑子的方法，若有知情者请尽快向杂志社“自首”。

Q　1、如何把博士Ⅵ 16M 和 8M 的扩充器相连？ 2、为什么有些 20M 的节目编号为 24M？

（北京　苏大义）

A　1、博士Ⅵ磁碟机一般出厂为 16M，要扩充为 24M 或 32M 的话，需要加一块 8M 或 16M 的扩充芯片，插在磁碟机底部的扩充插槽上即可。2、为编号方便，一般 20M 的节目编号为 24M。

Q　在“真侍魂”中我最爱使用桔右京，可我在使他的绝技“飞燕斩”时，有时能在前跳或后跳中也使出，不过特意去试反而试不出了，请问到底该怎么出？

（广东　张忠）

A　其实，许多对战格斗游戏中的必杀技都有一些特殊变化．如“16 人街霸”中隆和肯的空中龙卷旋风腿也有三种特殊变化．(1)前跳龙卷旋风腿：右上，(右，右下)，下，左下，左，脚．(2)垂直跳龙卷旋风腿：上，(右上，右，右下)，下，左下，左，脚．(3) 后跳龙卷旋风腿：左上，(上，右上，右，右下)，下，左下，左，脚。

同样，桔右京的“燕返“这一招也需要掌握准确时机输入指令，在感觉上与“空中旋风脚“同样加入括号中的部分即可。

Q　在我处出现了《街霸 ZERO》的街机，但只能用隆和肯去二对一打 VEGA，其余的人试不出来，为什么？

（上海　林进）

A　《街霸 ZERO》有两个版本，最早的版本是可以选用很多人去二对一打 VEGA 的，但该版本存在不小问题，甚至有不用续币就能玩的办法，所以又出了 DEBUG 版而将大多数第一版回收，因此市面上多数是只可用隆和肯来二对一的版。

Q　我的一台组装 MD 在玩游戏时因电视机漏电而烧坏了射频盒，请问何处有此配件出售？

（湖北　李传军）

A　MD 用的射频盒可去游戏专卖店询问有无配件，又因为它和 FC 用的射频盒可直接代换，也可以去卖 FC 配件及有修 FC 的家电维修店中询问。

Q　土星该怎样与音箱相连而又不影响电视画面？

（天津　李浩）

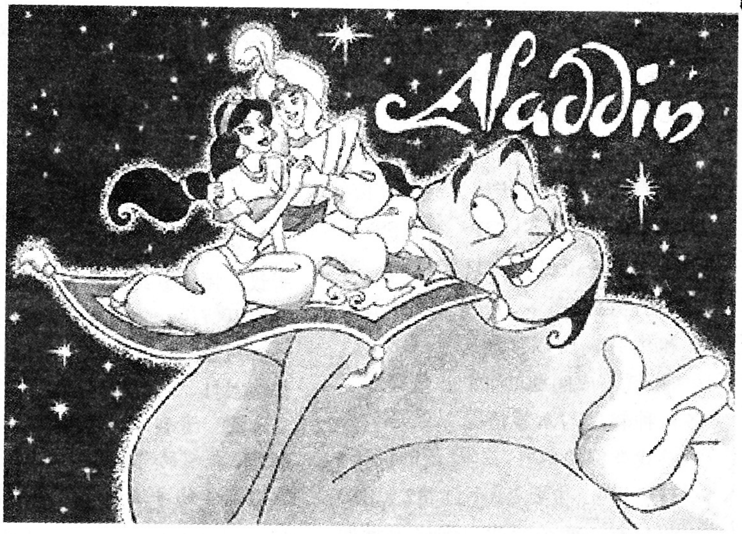
A　土星与音箱相连怎么会影响到电视画面呢？土星原先怎样接电视现在仍怎样接，不过因为要用到土星的 L、R AUDIO OUT(左右音频信号)，所以原先要是用 AV 方式连接电视就要把两根 AUDIO 线不接电视，而单接 VIDEO 线于电视机上，而土星的这两根 AUDIO 线是无法直接带动音箱的（除非是有源音箱），所以要先接功放(接 L、R IN)，然后由功放的输出去驱动音箱。

因版面紧张，连续几期以来“玩友俱乐部“未能刊登，特此向广大读者致以歉意！

大墙画廊

第十期

来稿请寄原稿，表格填写清楚；
作品要求有创意，构图完整；
稿件尺寸：104×152mm



▶阿拉丁　连云港　李建辉



▲可爱的春丽　泸州　熊竹娟



▲朋友（圣剑传说Ⅲ）　重庆　叶翔



▲龙珠 Z 之超级赛亚人　兰州　曹峰源



▲侍魂之斩红郎无双剑　常州　白晋涛

电脑的魅力

儿童不爱玩具爱电脑

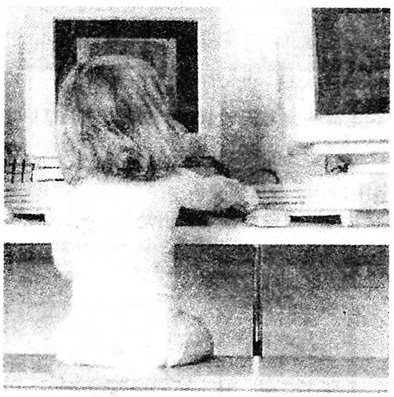
文/文汇

随着"电脑热"的升温，不仅中青年热衷于其中，许多家长也将自己的孩子"投身"于这"电脑洪流"之中。

透过益智游戏增强领悟能力

现代科技下的新一代儿童，对传统的玩具兴趣已不及从前，取而代之的是电脑科技。甚至连两岁大的儿童已懂得利用鼠标，指向不同形状的图画，辨认出汽车、火车和飞机，在荧光屏上出现的有趣动画，他们知道哪一双是鞋，哪一双是袜子。别以为这位两岁大的儿童有异于常人的本领，他只不过参加了四堂电脑课而已。

在英国，有不少孩子在父母的安排下参加了儿童电脑学习班，孩子们都知道在电脑中可见到"奇妙"的景象。在班中，年纪最小而又最出众的，只有十一月大，小小的年纪已得过"全英最年轻键盘控制员奖"。



▲小孩子对电脑的兴趣比一般玩具更为强烈

指导员指出，在这个年纪的儿童，每接触到任何东西都很快上手，只要教导他们一两次，在电脑程序的指引下，他们学得特别快，尤其在鼠标的使用上，因他们知道按几次便会出现自己心爱的动画人物时，领悟力也特别强。

认识电脑知识

在两岁开始，孩子们开始明白空格键和回车键的作用，再配合鼠标的运作，已能开启大量的应用档案。

对这些小孩子来说，应用电脑还可以训练他们眼部和手部的配合，在辨认颜色和认字上，都比一般的学习方法来得快捷。

一位姓刘的医生在三年前开始把电脑介绍给他的儿子，教他打游戏机，在短短的时间内，有许多家长要求刘医生教他们的孩子认识电脑知识。

时到今日，教导学前儿童学习电脑已成为一门有机会发展的大生意。刘医生请了十一名员工，每周开设二十一堂课，教授儿童学习电脑，年纪限在十二岁以下。在一百九十六名学童之中，有三十位是在三岁以下的，他把家中的一个房间开设为教导室，只有一些简单、微型，且颜色鲜艳的椅子和工具。

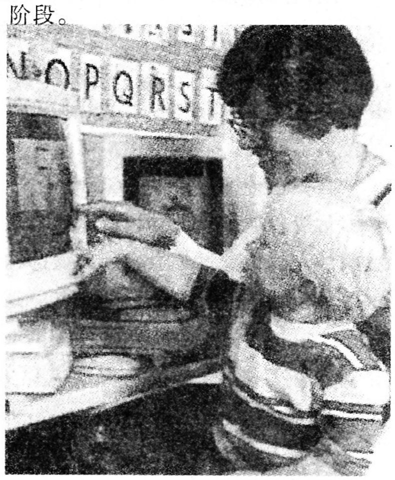
在有孩子的地方，也不一定是嘈杂的，当孩子们开动电脑后，他们都会专心致志，对有教育意味的游戏软件非常有兴趣。家长们对孩子的吸收能力也表示惊讶，一个刚懂站立的孩子，已发展出对阅读的兴趣，还能把孩子的统筹能力表现出来。

设计儿童网络系统

在国外，一个专为儿童而设的网络名为 [Internet in a box for kid]，使用者在成年人的监视下，可自由创作、联络、交换资讯、购买电脑软件和电脑游戏。它利用一个名叫 [Crossing Guard] 的设备，每当有儿童联上网络，监视器便自动启动，可容许成年人加入或减少年轻使用者所能联系到的资料，和控制他们的使用时间。

这系统将会是全球首个专为儿童而设的空间，还可给教师和成年人为儿童设计课余的辅导、教育性资料、学校联网和研究服务，孩子们又可创作出属于他们的自由联络网络，自行设计平面图案和主题。

但问题是如何才能完全避免儿童有机会联上成年人的网络，美国总统克林顿也希望所有的电视制造商，在新款电视机内放入用来监视的芯片，作用是辨认出电视台播出的节目类型，家长若长期把系统开着，每当辨认到正播放着暴力和色情片集时，便能发出警报通知家长。这芯片暂名 [V-Chip]，此方案仍在议员们的辩论阶段。



▲天真的孩子已懂得启动他们心爱的电脑了

沉迷电脑游戏

但要年纪轻轻的小朋友学习电脑，是否一定是件好事？一位儿童心理医生表示，从表面上看儿童充满乐趣，但也害怕电脑将要取代其他各类型儿童玩具的地位，把世上其他的事物也遗忘了，只会沉迷于电脑游戏。

对小孩子来说，要他们集中精神来完成一件工作是十分困难的事，刘医生对参加电脑班的儿童能保持长时间的集中力也表示有点惊讶，只有偶然孩子们过分投入而发出惊叫。

在中国，儿童学习电脑仍不是普及，上文主要介绍的是国外的一些情况，也许这就是一种大趋势，几年后国内就会这样了，一个光明的预兆吧！

责编：SHADOW PHOENIX

游戏制作入门

（二）游戏美工基础

LV:2　HP = 20　MP = 20

特约撰稿人　魔法师

Hi,各路玩家,再次见面,我是魔法师!

今天聊的是GRAPHIC—游戏的图象。不要小看GAME的图象,她在作品中可是举足轻重。玩家的第一感是极其重要的,精彩的图象引人注意。纵观GAME史上的经典GAME,哪个的GRAPHIC不是极富魅力和特点。

言归正传,进入正题,GO ON。

你可曾非常接近电视或电脑屏幕,仔细地观察过你操纵的人物形象?你会发现人物的构成并不是非常柔和的,而是如图所示由点阵构成。这是因为电脑及TV GAME的显示并不象我们平常在纸上画画。电脑图象是由许许多多的矩形单位构成。比如电脑GAME常用320×200,就是横320×竖200个矩形单位组成。电脑玩家的感受肯定深刻,TVGAME在电视显示方式也是同样,只不过各矩形单位之间的边界模糊,显得柔和。这些矩形单位被称为“点”。“点阵”呢,就是排列有序的一堆点。分辨率,就是点的多少、大小的关系,例如电脑有320×200、640×480的分辨率,同样大小的显示器,640×480分辨率中的点自然比320×200的小,640×480的图象也显得清晰,

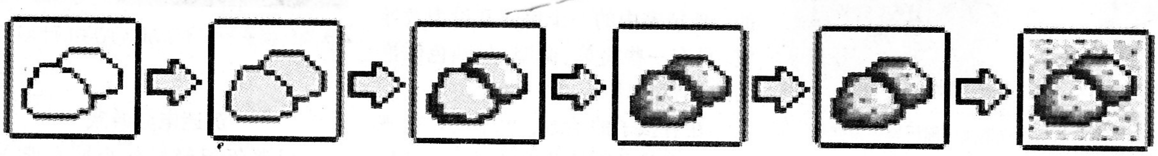
基础知识,基础知识——以上是基础知识。

每个GAME中的图象,不论是背景块还是前景人物,都是N×N的点阵构成。(N是自然数,最近学习挺忙,脑袋里都是数学),这与普通的绘画不同,尤其是在分辨率不高的状态下,如何用有限的点去表现物体,是一门很高级的技术。日本在这方面是NO.1,美国人的GAME多是真人影象或用3D构成,确有极佳效果。但若说起笔头,哦,是鼠标功夫,日本的电玩绘者——达人。

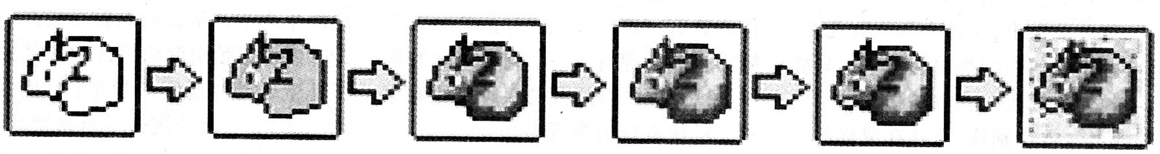
笔者也是在不断跌跌撞撞的学习和练习中有了那么一点EXP,在这里和盘托出,希望各路高手与吾切磋。

一般在PC RPG(笔者起家的类型)中用20×20的角色点阵是比较常用,以其为标准,下面有一组例图,STEP BY STEP。

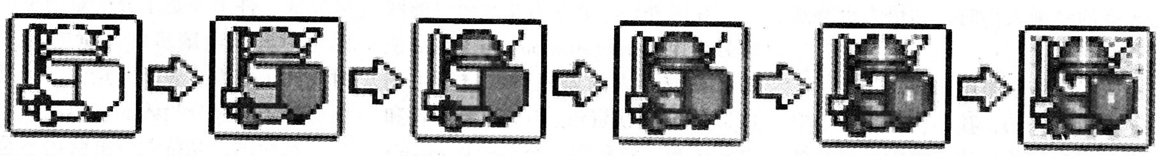
前景,早期的RPG中如DQ系列,人物是充满N×N的点阵。方方正正,很Q版化。不过到近期的唯美主义



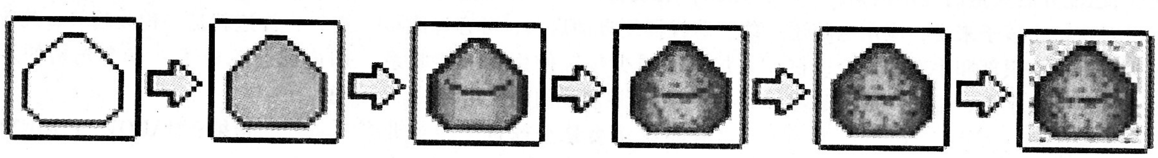
石头:先勾出外型　填入基本色　在阴影的部分上深色　加上反光和柔和色彩　表现表面的凹凸　放在草地上



兔子怪兽:　缩成一团,很可爱的　加上颜色再修饰一下　加上个门牙,更象兔子了　也放在草地上



Q版武士:有盾和剑　头盔上还有角　灰色的甲胄　蓝色的剑　加上眉眼,及甲胄上的装饰物　新的勇者诞生了。

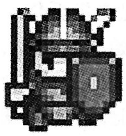


小树丛:　先画一个框　还是不象树丛　分出阴阳面　加上些果子　这回象了

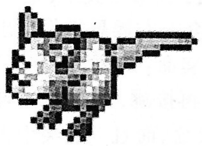
RPG 中的人物形象都很“苗条”，一般为 (N + X) × (N - X) 的体型，如图示。另外，不同人物的体型也有所不同，让人一目了然，而不再象以前 GAME 中，无论是大汉还是少女，都是胖乎乎。

在前景构成时，人物的周围一般都要加上一圈深色 (大多为黑色) 边框，以与背景区分。

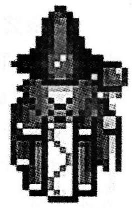
下面是类似 DQ 中武士和兔子怪兽的例子，很 Q 吧。



▲方方正正的 Q 版人物



▲有趣的怪兽



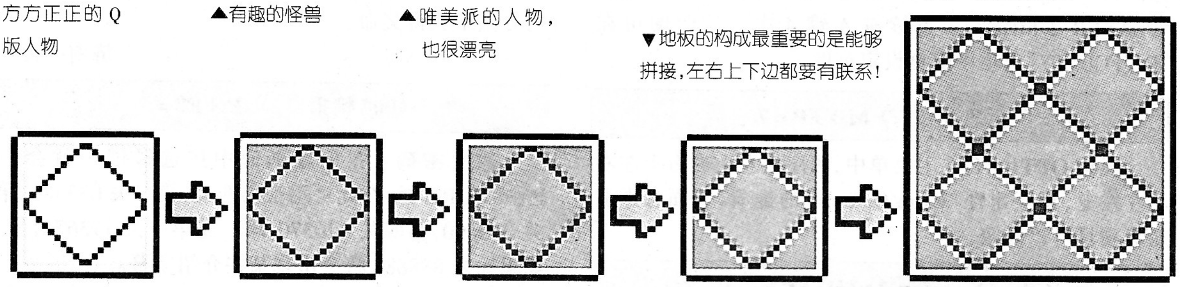
▲唯美派的人物，也很漂亮

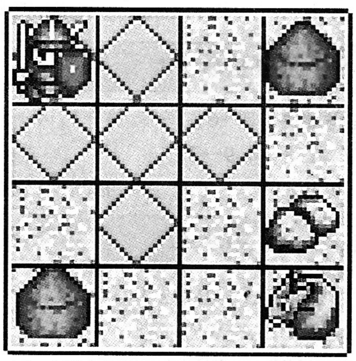
背景，游戏的背景是由多个 N × N 的点阵拼合而成。早期 RPG 中如 DQ 系列的背景可明显看出是由方阵组成 (如图)，给人很强的重复感觉。随着游戏的进化，方格感变得越来越不明显，形成了非常真实的画面感。举个例子，史克威尔的《时空之旅》中，(如图) 诸多的场景因为各点阵良好的拼接，以及光影的加入，根本感觉不到重复性，不过实现这一目标真是难上加难。初学者正是从 DQ 的模式开始吧。背景包括树、城堡、山……(实在太多)。先以树为基本例子。

还有要主注意的是各点阵之间的拼接要注意边界，比如以下的地板。

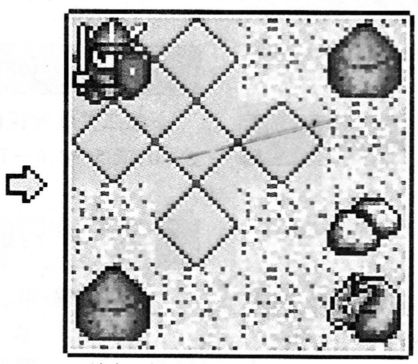
▼拼一把，成功了！

▼地板的构成最重要的是能够拼接，左右上下边都要有联系！

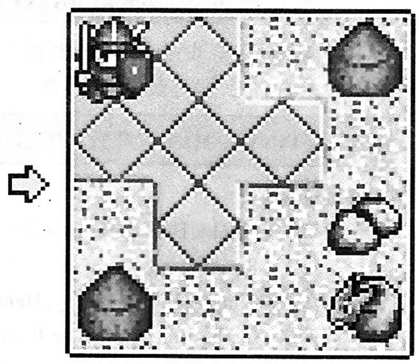




▲4 × 4 的小地图



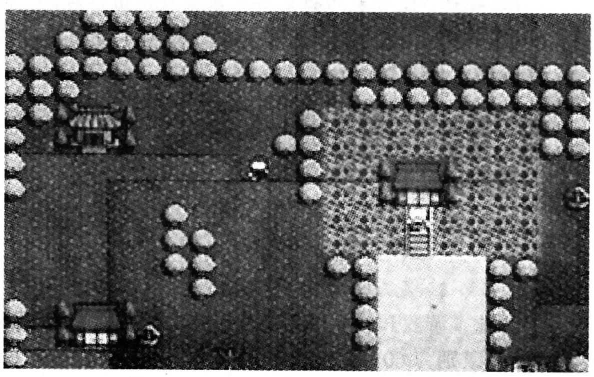
▲连在一起，还成



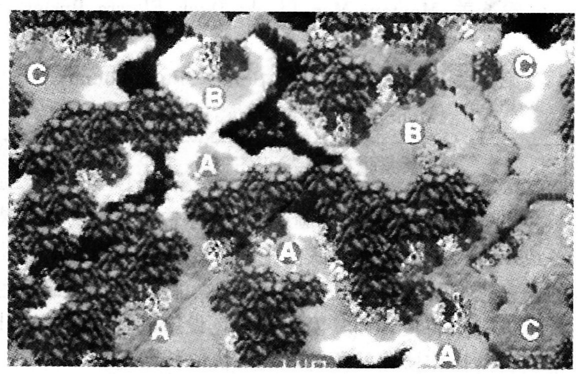
▲把地板与绿地的交界处再细化一下，就好看多了，试着自己做一个更大的地图

许多背景点阵拼接在一起组成背景，再贴上前景人物，游戏画面就出现在你的屏幕上，朋友们会以为这是个新 GAME 吗?

今天讲的是最基础的，如果想成为一个不错的 GAME 绘者，还要多多观察其它 GAME 的图象，多学习他人画法，加上不断练习，才能 LEVEL UP。即使不会画画也没关系，就是 20 × 20 个点嘛……，发挥想象力，搞定！



▲这是早期 RPG 中的游戏画面，十分简单



▲现在的 RPG 游戏画面，是不是有质的飞跃

秘技天地　秘技·偏方

秘技

《BODY COURT》 MD FP=5

难度选择法：由于此卡盗版质量不高，以至正常的难度调节不能进行，下面方法可以让你自由调节难度。首先进入OPTIONS中，将光标停在"PLAYER 1 MISSILE"上连续按A键4次，再将光标停在"PLAYER 2 MISSILE"上连续按A键5次，退出OPIONS；再次进入OPTION，将光标停在"PLAYER 1 FIRE"上连续按A键5次，再停在"PLAYER 2 FIRE"上连续按A键4次，这时便可在"DIFFCULTY"选项中随意设定难度了。

《恐龙快打》MD FP=7

超级OPTION：在主菜单中，顺序按左上右右上左右右左左上，就会出现"Extra Options"的选项，里面有许多超级项目可以设定。

《X—Man 2》MD FP=7

99条命：在游戏中暂停，同时按下和C键，然后顺序按上左上右右C，即可获得99条命。

《TINY TOON》(疯狂兔宝宝)MD FP=7

选关密码：

第二关：Plucky Duck，Montana Max，Elmyra，Buster Bunny

第三关：Elmyra，Babbs·Bunny，Hampton，Plucky Duck

第四关：Babbs Bunny，Buster Bunny，Montana Max，Elmyra

第五关：Buster Bunny，Hampton，Plucdy Duck，Montana Max

第六关：Elmyra，Plucky Duck，Babbs Bunny，Hampton

第七关：Plucky Duck，Elmyra，Hampton，Babbs Bunny

第八关：Montana Max，Plucky Duck，Elmyra，Buster Bunny

第九关：Hampton，Babbs Bunny，Buster Bunny，Montana Max

《皇家骑士团2》 SFC FP=7

迅速长级法：在编成画面中，让你希望长级的角色装备成双手持盾，在你的队伍中一定要有会使用回复魔法的角色，然后选择"?"进入训练模式，将双手持盾的角色设定成"?"，将使用回复魔法的角色设定成"?"。这样，让电脑自动操作使你的角色等级很快成长起来。

偏方

《神奇男孩》FC FP=9

无限奖命法：在第三关中，会有一根长长的棒子，你跃上棒项，它就会左右摇晃把你甩出很远。现在告诉你一个方法，可获得奖命：首先，跃上棒顶，棒开始左右摇晃，然后你按住下，再按跳，跳起后当再落回棒顶时，你就会看到自动开始奖命，而且一次奖十人。反复用此法，。可获无限奖命。而且，以后遇到这样的棒子，你也可以用这样的方法来获得奖命。

济南　綦珍宝

《007情报员》 FC FP=7

选关密码：在标题画面中按选择键，就会进入PASSWORD栏，在此可用密码选关。第二关033481。第三关258600，第四关320370，第二轮第一关113674，另外，如果输入888888将会出现某些介绍字幕。

上海 穆会

《007情报员》FC FP=4

第二关保险柜密码破译：0→6，2→9，3→1，4→5，5→0，或5→8，6→7，7→2，8→4，9→3。

福卅 林晓群

《神武传承》FC FP=7

选关密码：第二关 2KMEA—ARJGAW

第三关 POUEA—WEBCAS

第四关 GSRBA—BGBCAV

第五关 GWTVA—AVHFAE

第六关 RO11A—BBJCAO

第七关 A4IXA—CCEFAK

上海 樊嵩

(编者按：你对本刊的支持及参与意识值得鼓励，但你的偏方恐怕不是自己打出来的吧，希望下次你能投来真正由自己打出来的小偏方。)

《龙珠Ⅲ》FC FP=7

超强密码：くりりんううろんごく

うてんしんはんやむち

やひつころかめせんに

んたお8い8いふるま

如此，游戏开始后可用筋斗云进行移动，经验值为999999，级别为60级。

南京 孙延平

《梦幻之星Ⅳ》MD FP=3

个人修炼：如果某一个战士因升级需经验值较多而造成比其它人级别低许多的话，在战斗中故意让其它人死去，只留他一人战斗，则每次战斗胜利后的经验值是平时4~5倍。

控制遇到什么敌人：在游戏中遇敌时，版面有一会儿呈白色，其实在这时配合不同的按键，可以控制出现什么样的敌人。如在"深远时空用此法可以一直遇见一个大子异星怪物，打败它（可用"黑洞"组合技）可获13999点经验值，这样一直选经验高的敌人战斗，升级会很轻松。

部分组合技：

必杀：莱娜的特技デスサイズ+玹儿的特技イリュージョン

黑洞：斯林的特技タンドレ+法伦的特技ハイパージヤマー

青光十字斩：鲁迪的特技ソードクロク+斯林的特技エフェス

分子破坏：鲁迪的特技エアスラッシュ+芙蕾娜的特技フォノンメーザー

冰龙卷：魔法バータ（冰）+魔法ザン（真空）

火龙卷：魔法フォイエ（火）+魔法ザン（真空）

激光：魔法ダランツ（光）+フォイエ（火）+バータ（冰）

另外，如果用マクロ指令事先编排好，组合技成功率先高好几倍。

上海　穆会

（编者按：谢谢你如此关心本栏目，你虽是第一次参与，但你做得很好，希望你能经常投稿，我们共同办好这个栏目。）

《光之继承者》MD FP=6

进入海中的城堡：在西南方的海滩上，有一个隐藏的"时空锁钥"，用影精灵的"身外飞身"调查，方可发现。用"金腕轮神光"射击"时空锁钥"，即可进入时空隧道，到达海中的城堡，与其中超强的敌人作战了。

上海　陆永炜

（编者按：这条秘技不错，只不过没有将"时空锁钥"的隐藏地点交待清楚，希望玩友们投稿时，注意将要点一一交待清楚。）

《光之继承者》MD FP=8

迅速提高等级法：在王城左边的僵尸森林，找到一个有单独蓝色僵尸出现的地方记录一下，打死蓝色僵尸后会得到"等级之红心"然后让其他僵尸打死，又会回到记录的地方，再杀死单独出现的蓝色僵尸又可得到"等级之红心"，如此重复便会迅速将等级提到最高级。

上海　邓飞霏

《光之继承者》MD FP=8

取得大块肉法：在获得火之精灵后，进入石洞攻打蛮石怪物的过程中，有一通道中只有一个未点燃的火堆。把它点燃会从空中落下许多只鼹鼠。这时召唤出火之精灵，让它用拳头揍这些鼹鼠。这时，每打死一只鼹鼠就会取得一大块可加满HP值的肉。

无限取得肉片法：在王宫前面的房子里，有一间里有一老者，努尔与其对话后，他会给努尔一片加HP值的肉片。反复进入该房间，便会无限取得肉片。

破除机关法：在精灵界里有一道机关由四个拨动开关组成。开关有三个努尔可以拨到，但有一个在高台上，无法拨到。这时，要进入地上的三个开关旁边的门继续前进。来到一个没有敌人的通道后，你会发现在努尔的左边有一个黑洞。跳下去（不要带影之精灵）便会来到刚才拨不到的那个开关所在的高台上了。拨动开关后跳下高台，再去拨动其它三个开关，便可以破除此处的机关继续前进了。

《鬼神童子ZENKI——电影雷舞》SFC FP=7

选关密码：第三关860860　第四关804649

第五关040830　第六关784460

本节目通关后，在出制作人员表的最后，会出现一个特殊密码：246911，输入后可以进入隐藏对战版，包括1P VS 2P和1P VS COM，在对战版中可以选用包括前鬼和6个版面的BOSS进行对战。

河北邯郸　张维华

《真·侍魂——霸王丸地狱变》ARC FP=6

桔右京的大苹果六连剑：在发武器破坏必杀技"六连剑"之前，先按住轻腿不放，再使出"六连剑"，这时桔右京就会扔出一个人头大小的红苹果，并使出"六连剑"，威力比一般的"六连剑"还要强。

武汉　吴晓炜

（编者按："铁血"读友，你好！本刊曾刊登过的选黑子方法只适用于家用机，在街机上是不能选出黑子的，至少是还不知怎样才能选出。）

《真·侍魂——霸王丸地狱变》ARC FP=4

重聚怒气法：在每个人怒气值满时，攻击力和防御力都加倍，并可使用武器破坏必杀技，但时间有限。对于一些武器破坏必杀技出现时长的人如千两狂死郎，只要在其怒气值刚要消失时使出一个武器破坏必杀技，便可将怒气值重新聚满。

河北涿州　陈浩

（编者按：谢谢你对本栏目的支持及对我的鼓励！你的秘技很好，只是街机《三国志Ⅱ》的大多数秘技本刊创刊号上都已登过了，故未登用。你说你对商品社会"真不习惯"，我倒觉得所谓商品社会是强者与智者的社会，只有弱者才会整日怨天怨地。我们闯关族都是十分聪明的，我们都要做强者与智者，不要老是傻玩游戏不学习，社会上不就是对此很反感吗？我想，为了每一名闯关族都能得到社会的认可，首先应当正确分配学习与娱乐的时间！欢迎你再投稿。）

责编：风马

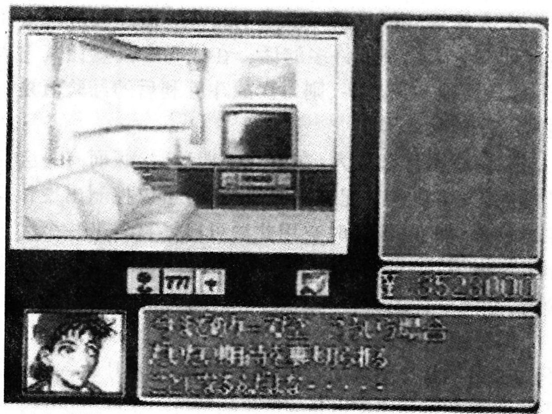
SFC	零式赛车 RR——Z
	类型 RAC 机种 SFC 厂商 MEDIA RINGS 容量 24M

还记得"零式赛车 RR"这部作品吗?没有 RPG、AVG、麻将、SLG、RAC 多种模式的综合型赛车节目。现在,它的续作登场啦!

作为少年车手主角的你(赤泽君),任务与上集相同,仍然是挣钱、买车、比赛。为什么会回到没有钱的状况呢?是因为一代结束后的赤泽疏于锻炼,丢掉了冠军宝座。那么,现在就去把它夺回来!

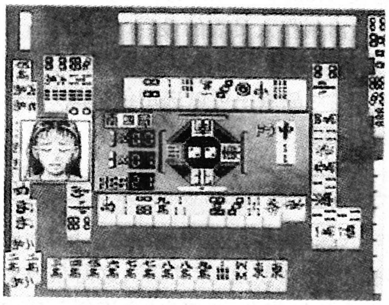
在前半段的游戏中,与一代基本相同要去作 RPG 的地下迷宫冒险之旅及去街机厅打电玩、柏青哥等,也要去麻雀馆打工挣钱……人生真是不易呀!

在游戏中照例会有多位同伴出现,而一代中的竞争对手大辅君,如今成了主人公最好的朋友,他会提供很多建议和帮助的。

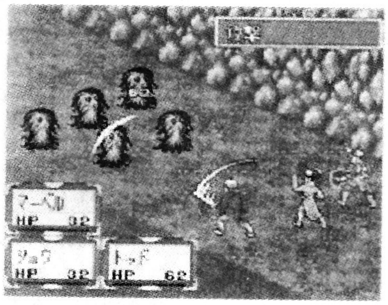


▲基本系统与前作相同

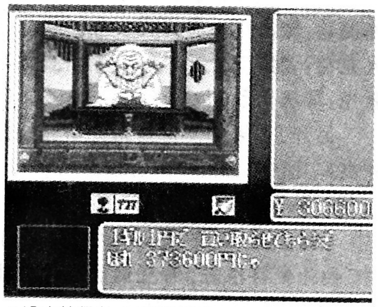
赛车综艺大集合再度登场!



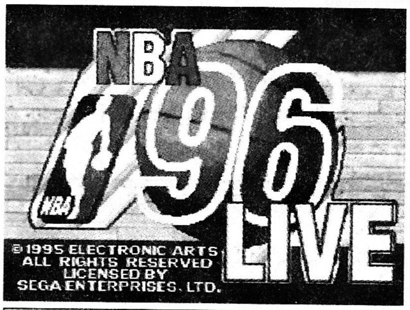
▲也有麻将游戏哦!



▲标准的 RPG 战斗

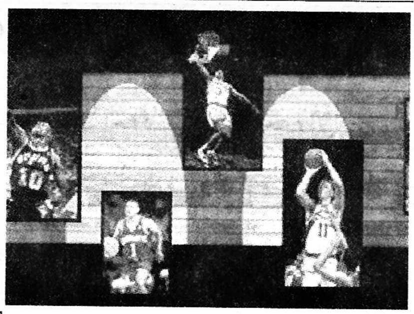


▲没有钱便什么也干不成



NBA LIVE '96

机种 MD	厂商 EA SPORTS
类型 SPG	容量 16M

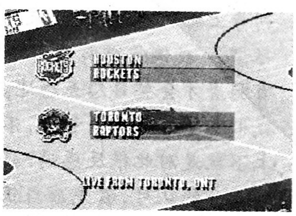


"I LOVE THIS GA——ME!"

每周都有一百多个国家的电视台传播的世界上最好的体育联赛"全美职业篮球联赛(NBA)"再一次搬上了 MD 的舞台。这款由 EA SPORTS 继去年的《NBA LIVE '95》之后推出的续作在系统方面承袭了前作的风格及特点,人物动作流畅,战术配合精采,又有多种比赛模式,相信大家还有印象吧!另外,本作中的队员状况完全模拟 95~96 赛季,就连新加入 NBA 的两支加拿大球队都会在游戏中出现。喜欢 NBA 的朋友、喜欢体育游戏的朋友千万不可错过哟!



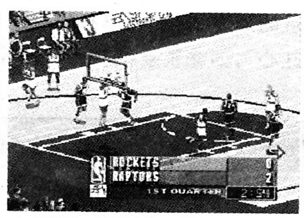
▲游戏的模式与前作一样。



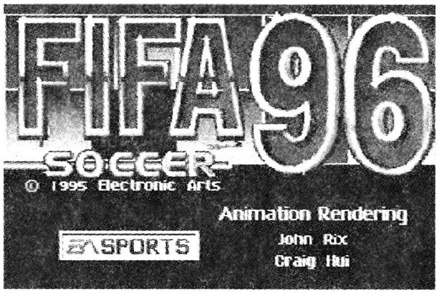
▲96 赛季新加入的两支加拿大球队也会出现。



▲队员出场时,会照惯例逐一介绍。

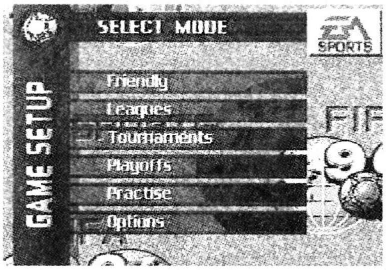


▲操作方式与前作一样。



FIFA 足球 '96

机种 MD	厂商 EA SPORTS
类型 SPG	容量 16M



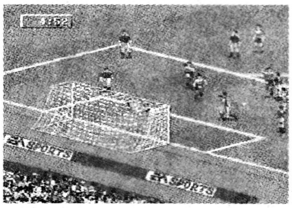
▲游戏的指令界面基本继承了前作。

"OLE—，OLE—，OLE—，OLE—！"

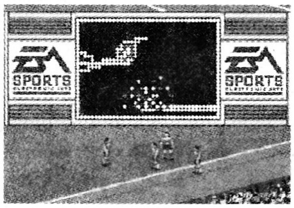
还记得 EA SPORTS 的足球游戏《FIFA 足球》及《FIFA 足球'95》吗？现在，它们的续作《FIFA 足球'96》又于 MD 上登场啦！同前几作相比，这款游戏在画面上似乎没有进步，但在球员的动作及战术配合上的制作比前作有不少提高，想来这对熟悉前作的玩友不会造成太大的影响。今作的参赛国家大大增加，多达 59 个！比赛模式有杯赛、世界联赛、几个主要足球国家的甲级联赛等，与我们所熟知的足球世界十分接近。最令人兴奋的还是所有队员全都是真实姓名，象我们熟悉且喜爱的巴乔、巴蒂斯图塔、斯托伊奇科夫等大牌球星都会在他们各自的队伍中看到。喜爱足球的朋友们赶快买一盘回家过瘾去吧！



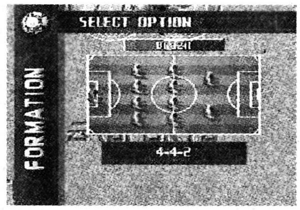
▲这款游戏中你可以自行编制球队，参加各种比赛。



▲游戏的视角同前作一样，只是球场比以前更大了。



▲当进球后，球场内的大屏幕会播放动画。

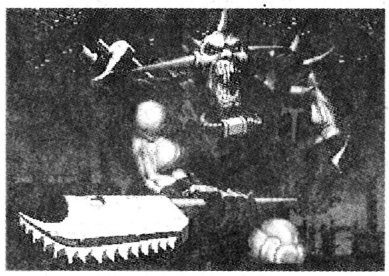


▲队伍的阵容、阵型、攻防方式皆可自设定。



毁灭警官

机种 MD	厂商 PLAYMATES
类型 STG	容量 16M



▲邪恶的军队正在猖狂进攻。

哇！老美也做出了象《魂斗罗》一样的节目！

人类已经感觉到黑暗军团的"毛拉丁"力量，这股邪恶的力量在逐渐壮大，他们还在太阳系中建造了要塞……

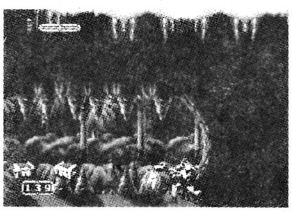
MEGA 组织在这危急的时刻雇佣了两名优秀的战士，来扫除这邪恶的力量，他们就是——毁灭骑警 MITCH HUNTER 和 MAX STEINER。

金星

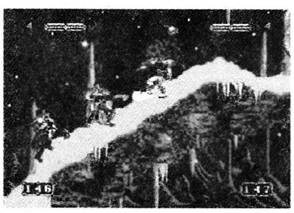
戴姆诺古尼斯，是一名病态的黑暗传教士，他在金星上发展了力量。你要去金星将他消灭并清除邪教。

你的出发地离繁茂的西部丛林只有 300 米，丛林中有许多障碍和敌人，还有危险的水域，能否通过就要看你的本事啦！

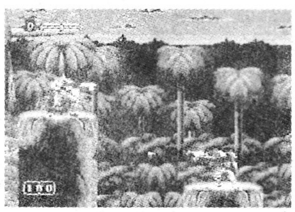
GOOD LUCK！



▲尽量了得各处的宝物，来增加自己的实力。



▲游戏可以双人同时进行。



▲这一关真的很象《魂斗罗》。



▲游戏中有两名铁血警官供你选择。

96·4期



月刊
每月 14 日出版

主办单位 中国科协工程学会联合会
编辑出版 《电子游戏软件》杂志社
社 长 文 若
主 编 叶宗林
美 编 苏 人
封面设计 王 跃

地址 北京市宣外大街西草厂街39号
邮编 100052
电话 (010)3033556
印刷 北京新华印刷厂
彩印 北京新华彩印厂
订阅 全国各地邮局
刊号 CN11-3505/TP
ISSN-1006-5032
邮发代号 82-648
广告许可证 京西工商广字 0055 号
定价:5.40 元

电子游戏软件

目　录

游戏机种缩略语

FC	任天堂红白机
SFC	超级任天堂
MD	世嘉五代机
PC－E	NEC 8 位游戏机
GB	任天堂手掌机
GG	世嘉手掌机
GT	NEC 手掌机
SS	世嘉土星
PS	SONY PLAY STATION
PC－FX	NEC 32 位机
3DO	3DO 规格 32 位主机
NEO・GEO	SNK16 位机
V・B	任天堂 32 位机
MD－CD(X)	世嘉 16 位光盘机
SUPER 32X	世嘉 32 位提升器

上期要目

星舰迷航记
勇者斗恶龙Ⅵ
豪血寺一族
饿狼传说 REAL BOUT
格斗悍将
火与剑
格斗游戏十大共通条件
U64 手柄完全公开
FF Ⅶ首次公开
台球的传奇——明尼苏达胖子

下期要目

《电子游戏知识有奖竞赛》揭晓
鸟人战队电影版
骷髅行动组
FLFA 足球'96
天使之翼 J
神出鬼没
鲁多拉秘宝
财宝猎人 G
光明战史
圣龙传说

游戏新闻眼 游戏新闻眼

四月北京游戏机展突然取消！

本刊上期曾报道四月初将在北京举办《中国国际电子游戏机展览会》，根据可靠的消息此次展览会已被取消。这真是个令人吃惊的消息！本来有许多玩友及我们都对这次中国有史以来最大规模的游戏展览会寄以厚望的，唉——。详细情况请看本期的《传闻·游戏界真相大公开》一文。

新闻出版署整顿书刊市场！

2月底新闻出版署统一布置各出版社检查以书代刊的问题，雷厉风行。以书代刊严重影响书刊市场的正常秩序，一些竞争力不强的杂志被它们搞得心烦意乱，更加疲软。这次整顿也许会缓解这种疲软吧！3月份以书代刊的电子游戏书刊象恐龙一样突然灭绝了。对于以书代刊，我们的态度很明朗：一是坚决反对；二是从来不怕。因为这些“杂志”大部分是个体书商胡乱篡抄而成，质次价高、捞一把就走，没有什么竞争力。另外，这种违反出版法规的“杂志”，不会有长久的生命力，灭绝只是时间问题。

《软体世界最新游戏指南与攻略》出版！

三月底，《软体世界最新游戏指南与攻略》一书上市。该书介绍台湾近年来推出的八个电脑游戏，这是大陆第一本取得台湾正式版权的电脑游戏攻略图书。其版式、印刷及装帧较为精美，有一定的实用、收藏价值。

“格斗之王”SNK与本社洽谈合作！

3月13日下午，日本著名的SNK公司海外本部加藤嘉彦先生和冯绍光先生访问了本社，与正、副社长探讨了SNK进入大陆市场的一些问题。SNK是个在日本及世界各地都有巨大影响的游戏公司，其代表作《饿狼传说》系列、《侍魂》系列、《龙虎之拳》系列及《格斗之王》系列等对战游戏在玩家中口碑极好，在中国大陆也是玩家皆知的。

SNK在中国大陆的业务一直是通过香港一家子公司进行的。加藤先生认为应尽早在中国设立办事处，直接进行对华业务。客人对本刊的《电子游戏知识有奖竞赛》表现了极高的兴趣。并对近50000人参加感到惊讶。双方就今年下半年合作搞一次《电子游戏知识有奖竞赛》和《格斗游戏大赛》达成初步共识。

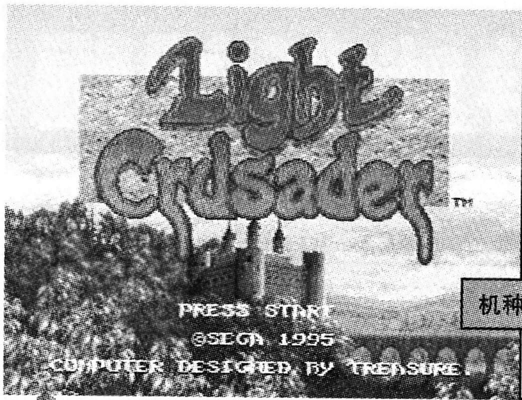
美国举办电子游戏博览会

5月23日至25日，将在美国佛罗里达州的奥兰多举办“国际消费电子博览会”。这是继1月份美国传统的拉斯维加斯CES之后的又一次电子游戏业的盛会。本刊社长及已在美国的主编应邀参加这次博览会，本刊将及时报道这次博览会的盛况和最新消息。

责任编辑：邱兆龙

各机种新作介绍及推荐表（推荐等级自1～10不等）

节目名称	机种	介绍	推荐级
VR警官	MD	英文名称《SABAN'S VR TROOPERS》是由SABAN公司以24M容量制作的对战游戏，有三名身穿未来制服的角色，并且设有出招介绍的窗口，方便玩家，另外还可用6B手柄的X、Y、Z三键直接使用必杀技，游戏中每打败一名对手，便要在限时的场地中打败不断出现的双胞胎敌兵。	6
三国演义之火烧赤壁	MD	这是台湾公司以CAPCOM街机名作《三国志Ⅱ·赤壁之战》改编而成的动作游戏，与街机的画面十分相象，五名武将及其必杀技全部保留，敌兵也选自街机中的造型，但游戏的操作性很差，完全不能体现街机作品的本色，马上作战也被取消，如能将此节目打通，一定是高手中的高手了。	2
圣龙传说	SFC	英文名称《BAHAMUT LAGOON》，这是SQUARE公司以24M容量制作的S·RPG，游戏中主人公为了复国而集结了许多同伴，并骑着自己喂养的龙与敌人作战，游戏画面十分美丽，游戏风格保持了SQUARE一贯的套路，而龙的进化过程由你所喂的东西不同而改变，使游戏者能感觉到很高的参与性，编号SF24110。	9
前线任务——枪之危机（前线任务外传）	SFC	英文名称《FRONT MISSION GUN HAZARD》，这是SQUARE公司以24M容量制作的A·RPG，也是95年人气大作《前线任务》的续集，游戏中的主角阿尔伯特要驾驶战斗机器人保卫总统和完成各项任务，解决地球上出现的危机，游戏画面继承前作风格，系统也基本保持不变，唯一不同是改成了A·RPG的方式，编号SF24117。	9



独往独来，行侠四方！

光明十字军

机种 MD　厂商 TREASURE　类型 A·RPG　容量 16M

文/邱康敏

融入众多解谜要素的 A·RPG！



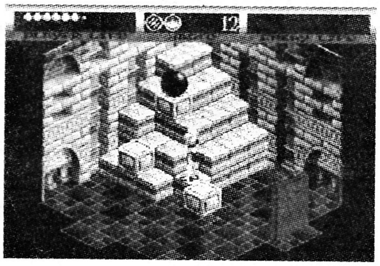
▲这是一款标准的 RPG，并且有英、日两种文字显示方式。

说起 TREASURE 公司，玩友们一定会想起《魔强统一战》、《火枪英雄》等 MD 上的优秀作品，而这个能将 MD 主机机能发挥得非常出色的日本公司又在 95 年推出了这款 A·RPG，游戏的风格虽与一般我们所熟识的日本 RPG 不同，但其精细的制作却绝对是一流的。

游戏采用了与《皇帝财宝》类似的视角，但人物可以八方向移动，不受地面上“小格”的限制。玩过《皇》的人一定知道在该作中判断浮空物体的方位是一件麻烦事，而本作中的浮空物体在地面上有投影，表示其空间方位，实为一大进步。

“经验值”、“升级”是 RPG 中不可缺少要素，本作则完全将其取消。这样，主角的 HP、MP、攻击力、防御力的上升全靠取得宝物来实现。这一设定彻底地改变了玩 RPG 时的“耗级”通病，玩家的任务只是思考、熟练技巧以及对游戏过程的不断体会与追求！

游戏中的敌人不难打，迷宫难度也不高，难点全在各种各样的谜题上。朋友们知道《仓库番》(国内多称之为《推箱子》)吧，而本作中的谜题多数都很象《仓库番》，推的东西有石块、炸弹、火药桶、石球及激光器，要巧妙地运用它们的运动规律及爆炸规律去打开一些开关或炸开关着的门。其中有许多难度很高的谜题，要仔细动脑才行。



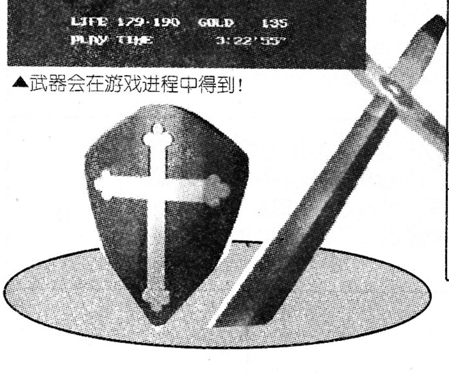
▲游戏的关键在于解开各种谜题。

取得各种宝物会对你有很大的帮助！

主角的武器及防具是剑、手甲和甲胄，越靠后的效果越好，而道具及武具即可以在商店中购买也可以在游戏中可得到 。



▲武器会在游戏进程中得到！



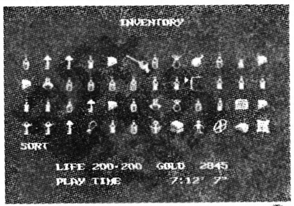
道具一览表：

类别	英文名称	日文名称	中文名称	作用
食品	BROKEN EGG	こわれたたまご	破鸡蛋	恢复体力 10点
	EGG	たまご	鸡蛋	恢复体力 30点 (但要先打破)
	CORN	とうもろこし	玉米	恢复体力 10点
	APPLE	りんご	苹果	恢复体力 10点
	BANANA	バナナ	香蕉	恢复体力 10点
	CHERRY	チェリー	樱桃	恢复体力 10点
	BREAD	パン	面包	恢复体力 30点
	MEAT	はねつきにく	肉	恢复体力 60点
	META2	ひれにく	肉块	恢复体力 60
	FISH	さかな	鱼	恢复体力 60
	TOMATO	トマト	蕃茄	恢复体力 60
	META3	とりにく	鸡肉	恢复体力 100点
	CHEESE	チーズ	奶酪	解毒
	ORANGE	オレンジ	桔子	恢复体力 10点
饮料	HONEY	はちみつ	蜂蜜	恢复体力 30点
	WINE	ワイン	葡萄酒	解毒
	DRINK WATER	のみ水	清水	解毒

特殊道具	KEY	かぎ	钥匙	共有六把，开不同的门
	LIFE	ライフ	生命玉	HP上限加 10点
	LADLE	ひしゃく	勺子	取水解毒
	SEXTANT	うくぶんぎ	空间门	空间转移
	TALISMAN	タリスマン	护身符	用于到达第二层迷宫
	MUSIC BOX	オルゴール	音乐盒	解谜揭示物
	COSTUME	ゴブリンのかわ	妖精	化身为妖精骗过敌人
	CREST	もんしょう	头盔	魔法商店的购物证
	TAP-HANDER	ハンドル	手轮	开水阀用品
	SCROLL	メモ	书卷	解谜揭示物
	STONE TABLET	古文书	名片	解谜揭示物
	PENDANT	ペンダント	项链	复活一次
	XXORB	——	四色宝珠	过第三层迷宫的必须品

药品	BLUE POTION	青いくすり	蓝药水	解毒
	RED POTION	赤いくすり	红药水	恢复全部体力
	GREEN POTION	绿いくすり	绿药水	加满 ELEMENT值
	BLACK POTION	黑いくすり	黑药水	中毒
	CDD POTION	神秘くすり	神秘药水	隐身，可以到商店里偷东西

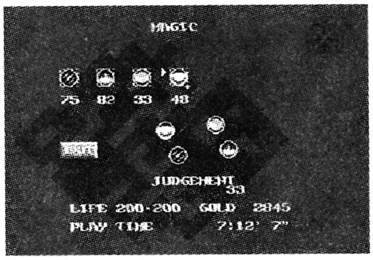
由于游戏过程中会不断得到各种道具，使主角所带的道具混乱不堪，但是在道具显示画面中有一"SORT"选项，可以把道具按种类有序地排列起来。



▲48种宝物！主角最多可同时携带

四种属性的魔法道具组成各种魔法！

游戏中有空、火、地、水四种不同属性的魔法道具（ELEMENT），得到它们后便可以使用魔法了。而把这四种魔法道具按不同的方式组合起来，便会得到 15 种不同的魔法，每使用一次 ELEMENT 消耗一点。ELEMENT 值可以购买、杀敌后得到或使用绿药水得到。



▶通过不同的魔法道具组合来变换魔法的形式很新颖。

魔法一览表：

英文名称	日文名称	中文名称	属性	组合	效果
WIND	ウインド	风	攻击	空	月牙真空镖攻敌
FIRE	ファイア	火	攻击	火	直射火炎攻敌
EARTHQUAKE	アースクエイク	地震	攻击	地	攻击地面全体敌人
WATER	ウォーター	水	辅助	水	恢复体力 10点
FIREWIND	ファイアウインド	流火	攻击	空水	追踪火炎攻敌
THUNDER	サンダー	雷电	攻击	空地	雷电攻敌
ICE	アイス	冰雪	攻击	空水	一定时间内冻住敌人
METEOR	メテオ	巨石	攻击	火地	可反弹的巨石攻敌
CURE	キュア	解毒	辅助	火水	解毒，可攻击固定敌人
GUARDIAN	ガーディアン	天使	辅助	地水	召唤天使防御飞射物
NEEDLCRACK	ニードルクラック	飞剑	攻击	空火地	远距攻击及护身
COFUSE	コンフューズ	旋转火	攻击	空火水	大范围攻击及护身
SHIELD	シールド	光盾	辅助	火地水	全身防护
TURN UNDEAD	ターンアンデッド	转生	攻击	空地水	杀死骷髅
JUDGEMENT	ジャッジメント	天裁	攻击	空地火水	攻击全体敌人

故事从王城中失踪的人们展开……

序幕

DAVID 是王国中首屈一指的勇士，深受国王的信赖。一天他正在别国访问，忽然接到了紧急命令要他火速回国，于是 DAVID 纵马向回飞驰。

回到王城中，似乎发生了些变故，空气中充满了紧张与恐惧，不容多想，赶快去见国王吧！

国王告诉 DAVID，最近城中失踪了许多人，要他去调查此事，又告知他这可能与以前被封印的魔鬼有关。

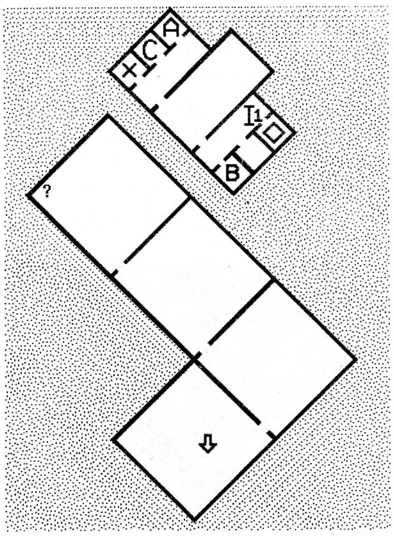


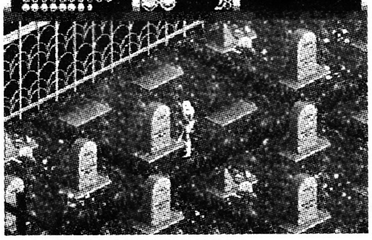
▲王国发生了什么事……?!

王城

告别国王，在王城四周转转调查，A 房内可取得一瓶 RED－POTION，I1 处有一 PANDENT，B 房内放有 LADLE，但那里的胖妇人却不让你拿，只好作罢。城中的人们纷纷向 DAVID 反映他们的亲朋好友都失踪了，上哪里去找呢？

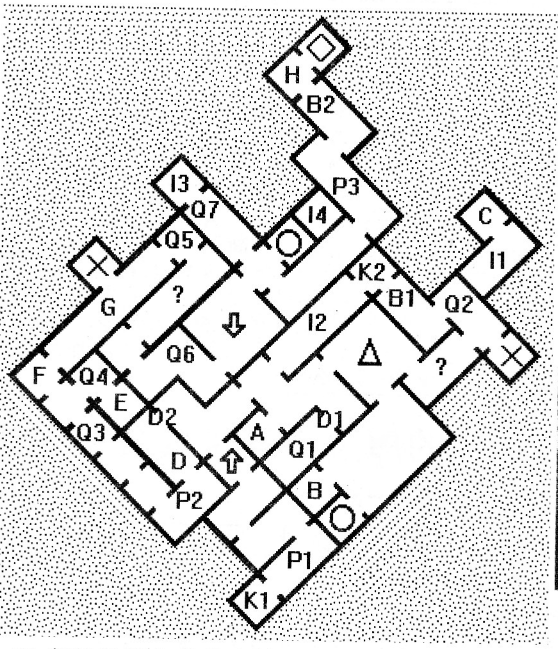
在城外的墓地中发现疑点，将一块墓碑用力一推，便出现一个暗道。DAVID 抖擞精神，向下走去。

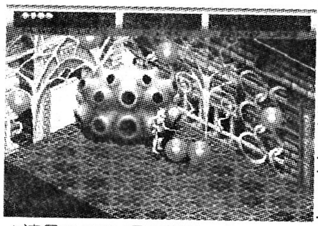



▲这块墓碑原来是地宫的入口！

地宫一层

先向左下走，途中有一激光器，砍它可以改变激光指向，将其推过去照门，门即开；P1 房内有三个绿色妖精，将它们干掉后进入 K1 房取得 KEY1。之后去 D1 门（用 KEY1 可开），Q1 是你遇到的第一个“仓库番”，并不难。在 A 房可得 ELEMENT，并拨动开关，这样可去 B 房救出一个人。在 Q2 房内将 4 盏弧光灯开亮，可发现一个暗门。C 房里有一只猫，专收旧货，将



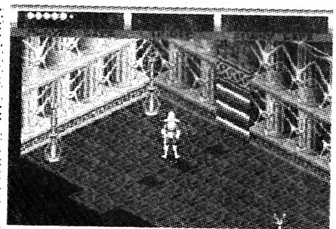


▲这是 DAVID 遇到的第一个 BOSS。

来解毒药过多，可以来此卖掉。B1 房是一个敌首脑，弱点是眼球，要注意的是它发流火时要躲避，另外打击那跳动的泡泡有时反而会给它加血，要注意。

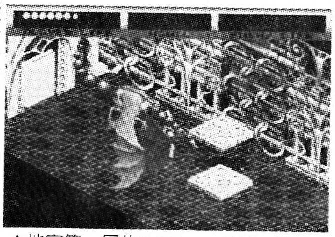
进入 K2 房，取得 KEY2，这里的浮空板对初玩者有点麻烦，不要着急。I2 是 RED－POTION！对喷火柱要多加小心。通过 D2(用 KEY2 开)，D 房是急流，跳着走可以通过；P2 房要打死全部敌人门才开，可用 TURN UNDEAD 干掉骷髅，魔法师很好修理，但如 ELEMENT 不足，就费劲了。Q3 是推火药桶炸门，EASY！

岔口处先进 Q4，这是一道典型的开关问题，然后进入 E 扳动开关，房 F 可救一人。G 房有时断时续的疾风吹来，可在其中石柱边暂避一下，Q5 有点难(提示：石头可以用来铺路)；Q6 处你可以看到出色的 3D 旋转效果，题目本身并不难。↓处楼梯口有封印还不可进入，于是经 Q7 至 I3 房可得 RAPIER 剑，并拨动开关。P3 房打灭四盏弧光灯可进入 I4 房，得一 RED－POTION 及 700 钱。B2 房是火龙首脑，会流火及地震法术，在浮空石板上可躲过地



▲击打四盏弧光灯就会出现暗门。

震，在它身上可躲过流火，其余就看你的了！H 房救出一人（砍断绳索），他说坏人全是由巫术



▲地宫第一层的 BOSS——火龙，样子真奇怪！

团伙派来的，还说二层还有许多人，DAVID 当然不能坐视不管！

由◇回王城，国王说：“传说很久以前，我们的祖先将魔鬼封印在那个地宫里，但是现在……我觉得这不是好兆头。你要查清巫师想干什么。”然后交给 DAVID 解除二层封印的 TALISMAN。

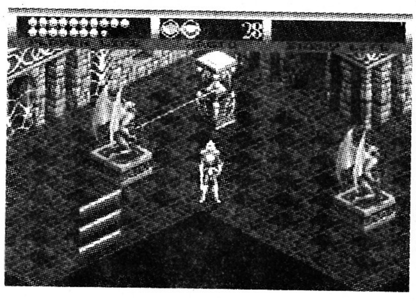
得到 TALISMAN 之后，从◇回到一层，直奔二层。

地宫二层

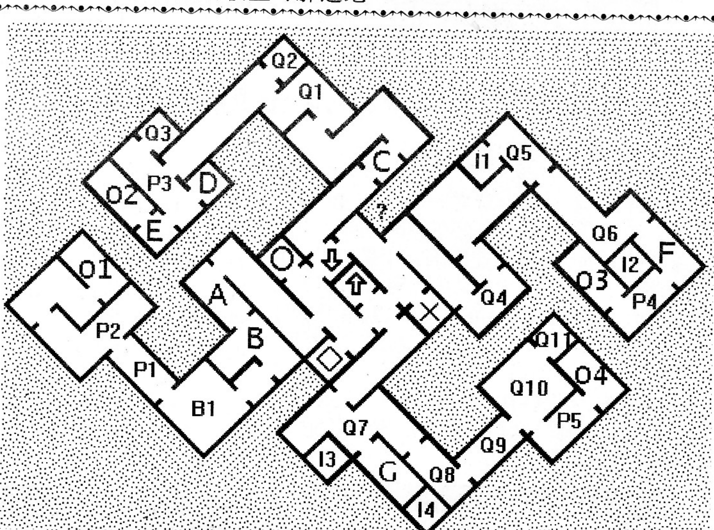
在 A 室遇到一个法师，他告诉 DAVID 由于他的儿子反对巫师团伙结果中了咒语，还说解咒要用在这个地宫里的四颗珠子，于是他就来到地宫。DAVID 很同情他，决定帮他一把，于是法师给了他一枚金钥匙（GOLD KEY）。

B 室有风，如果与敌人吹在一个地方就大不妙了！B1 是双头长颈妖首脑，它动作很快，但不会魔法，因此可用魔法攻击。打败它后，从上边落下一人，他似乎头脑有问题，语无伦次，老念叨什么 N、E、W、S(新闻?)。到 O1 室，见到地板上有 R、G、Y、B 四个字母，何义呢？前边珠子就在眼前，但有封印拿不到！

一路杀回 C 室，得到 SCROLL，上边说什

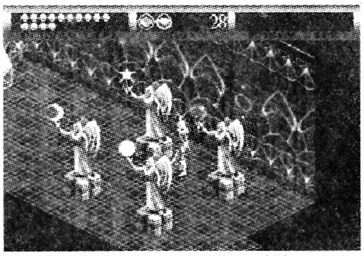


◀用激光器照射石像的话……



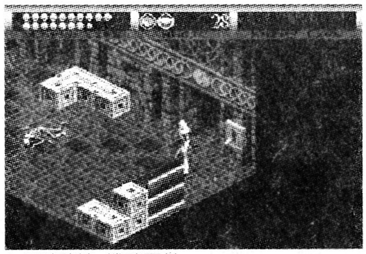
么……不全！Q1 室的题目有点怪异，好好利用激光器，可以用光束板动开关的！Q2 宝箱里可得 GAUNTLETS 手套。P3 室的妖虫很奇妙！Q3 的题目是炸开关，跳的时机掌握好才上得去！之后得 MUSIC－BOX。D 室可救一个人，但先得把吓唬人的死神干掉才行。E 室的牌子上写道 No Stars Allowed(不允许星星?)，什么意思呢？O2 室有四个雕像分别举着太阳、月亮、地球、星星。行星、卫星之间有什么转动关系呢？自然没有星星的事。之后得 YELLOW－ORB

Q5 的题目是运送激光器，不难但麻烦，一错便要重来；I1 可得



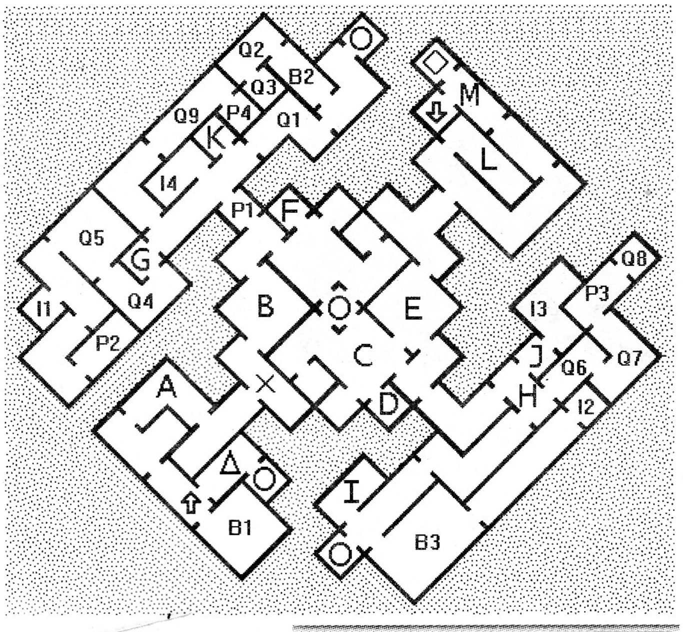
▲地球围着太阳转，月亮围着地球转……

SCROLL 的第五页。F 室可救一人，他说巫师们用人血作供品，使恶魔复生，又说这些都是巫师头子的指使的。屋边有几块砖看上去显得特不自然。果然可以打破，进入 I2 可得 THUNDRE 剑。O3 处按 MUSIC－BOX 的演奏敲打音叉，五音不全的玩友（?!）请按↓←→↑←→↓的顺序！之后得 RED－ORB。



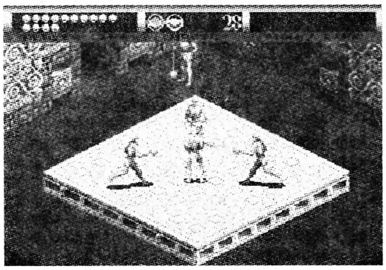
▲打破砖墙，拨动开关。

地宫三层



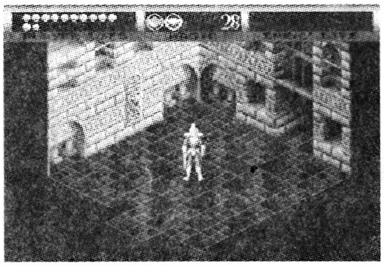
A 房内有被魔头抓来作苦力的人，他们也不知道自己要挖什么。B 房内有一些妖精，自称被人吓坏了。C 房内养着妖精的奶牛，四盏弧光灯作用不明，D 房是旧货交易场所，F 房里有不少食物，妖精不准你拿，把它打死仍不能拿，真是无聊。

P1 只要将亮灯的顺序重复一遍就行，共 4 次，不多。Q1 房有较大难度（提示：要利用魔法开启时钟）；B2 是水龙怪首脑，打败它不费吹灰之力。Q3 处就费点劲，要利用“连环炮炸激光”的思路，在此得到 COSTUME。



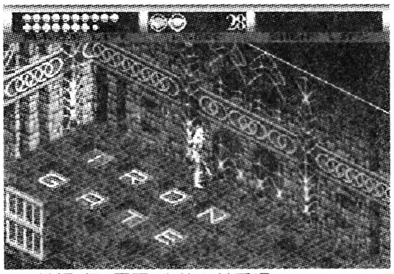
▲一个假的与三个真的妖怪打擂台?!

用 COSTUME 可骗过 G 处守卫，它虽然闻到 DAVID 伪装成的妖精身上有生人味，但还是放行了。Q4 的石球垫浮台用的。I1 处可得 RED－POTION，P2 处得 LIGHTING 剑，持盾武士打起来不太方便，多绕吧。



▲在此处使用手轮来打开水阀。

变成妖怪，在 E 房可以打擂台，把敌人打死或击落都可以，但自己落下则死一条命，胜的话可以赚许多钱。I 房有苦力向 DAVID 反映妖怪们都住在地下，B3 是蓝色大蜘蛛首脑，不难打。I2 处可得 TAP－HANDLE。



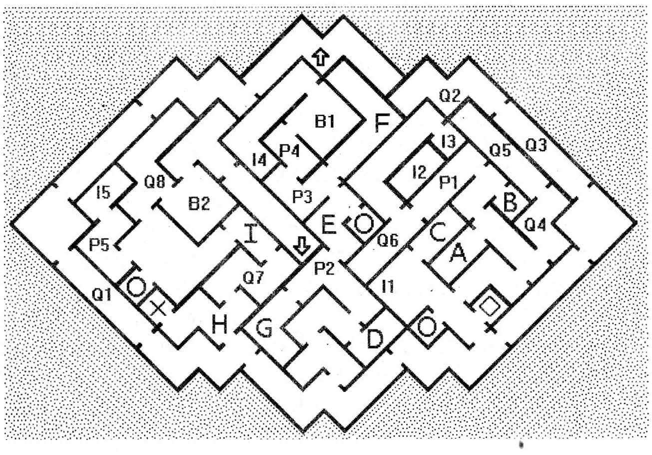
▲“铁门”与“国王”有什么关系呢?

这时可来 J 房，使用 TAP－ HANDLE，使 H 房灌上水，I3 房内看似无物，实际上石墙后有 POWER 手甲存在。Q7 房中石球是用来踩的，一个也不能推，完成后可得 KEY3。回到 J 处关掉水阀就可以回去了。

回到 I4，发现一个人正在翻宝箱，但除了一块 STONE－TABLET 外别无它物，他说这上面的文字只有城中的公主才能看懂。至 K 房放水，可到 P4，方法同 P1，但要反复八次，不用笔记怕不行；之后可得 CHAIN－MAIL 甲。

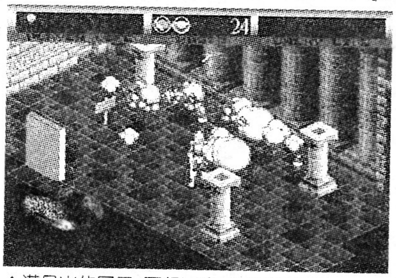
L 房内有取不尽的 ORANGE，还有一个火药桶不知有何用处？M 房的地面上有 IRON GATE（铁门）几个字，但不知按何顺序踩才行。由◇回王城，在 C 房见到公主，她将 STONE－TABLET 的话翻译如下：有着黑暗灵魂的魔鬼企图将人间变成地狱，多亏了国王 Garriott，他联合 8 位魔法师击败了魔鬼，将其生命分成四部分藏在四颗珠子里封印在地宫中，谁也不能使其复活。DAVID 心想不妙：不是我把珠子收集起来又弄丢了吗？但“铁门”也可以开了，用国王的名字来踩字母！

地宫四层



从图上可以看到，四周一圈都是连通的，Q2 非常麻烦，建议不去理它。这一层有冰的场所很多，要仔细掌握其中的规律。

I1 房有一个 PANDENT，用弧光灯控制浮板的走向，其实干闯也可以。先去 Q5，途经 Q4，只要把地上的×全踩成○即可；Q5 是一个风吹石球的问题，仔细掌握时机，可以得 RELAYER 剑。在 A、B 两室各可以救到一人，P1 中有一面镜子，怪物只有镜子可以映出，用相反方向操作即可。I2 是一个密室，大胆往镜子里走吧！Q6



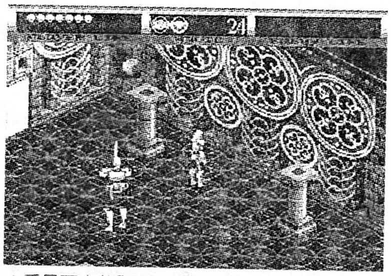
▲满是火的屋子，要想活命就往高处爬吧！

的谜不难，可救一人，I3 得 CREST。来到 C 室的魔法商店就可以买各种药水，这里的东西比地面上还便宜，商人真是黑心呀！经过 P2 到 E 室，这里不要被雕像指到，否则会精神错乱行动失控。到达 F、打死怪物走到地面箭头符的尖端可进入一密室得 DRAGON 甲。

回到 P3，要重复动作九次才能开门，P4 室遇到魔法师的头子，他正打一个人，说那人与魔王 LORD ROKE 作对，没有好下场。将它的手下(会快速流火，十分厉害）干掉后可救出那人。他说巫师们正准备使封印的魔王复活，可要小心了。进入 B1，首脑是大蝎子，它比蜘蛛还好打。I4 可得 KEY4，G 室也可以救出一个人。

现在可以到 H 室开门了。Q7 的踩圈比上一个难些，不过掌握规律后就不难了。I 室对你是一个考验。要在四壁会喷火的房子里呆半分钟，其实只要站到柱子顶上不断地跳就行了。I5 可得一条 PANDENT。Q8 是快速推雷，差一步也不行。

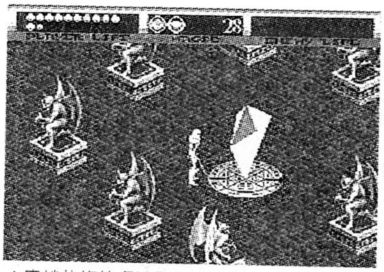
进入 B2 室，有声音对 DAVID 说：“你真了不起，有如此大的胆量，但我现在还是要看看你是否真的对我们有用。”（什么？又要为魔鬼效力吗?）于是出来一个铠甲人，他只有甲而没有身体，怎么也打不中。不要被假象所迷惑，看见地上还有一个影子了吗？打它才行！干掉它之后，那声音又开口了“祝贺你，你不愧是光明十字军的勇士，现在你的任务是解救八位法师，联合除掉恶魔”，之后送给 DAVID 一把最强的 CRUSADER 剑！下到第五层吧。



▲看见下方的那个影子了吗？

地宫五层

进入大厅，声音又开口了：“欢迎来到恶梦之界你现在的任务是救出八位法师。”这之后就可以进入中间转动着的宝石中了（POLYGON 效果很棒！）如果进入重复的关则要退回来多试几次。



▲奇妙的旋转多边形入口。

共八个法师分别在下列八个梦境。

一、冰之界：有一推球题非常难。其中要还与 ELEMENT 作战，胜利后可加满 ELEMENT。BOSS 是见过的火龙。

二、战场之界：关中迫击炮有将 DAVID 一击至死的威力，关底是巨大的战车，火力极猛，建议使用 SHIELD 魔法。

三、重力之界：有重力控制器，小心，如果重力有 5G、10G 就跳不动了！BOSS 是红色史莱姆，打击中心刺球即可。

四、黑暗之界：此界开门谜题是全部物体逆时针转动，还可得最强的 IRON－GLOUES 手套，BOSS 是四个黑色持盾武士，建议使用 NEEDLCRCK 魔法。

五、牛仔之界：DAVID 要手持宝剑迎战荷枪实弹的牛仔，能行吗?看你了。关中一处是打死敌人开门，而非推桶，不要被迷惑！关底是泡泡虫，弱点在头部。

六、忍者之界：关底是六个忍者，不妨天裁他们。

七、战场之界二：关中间一个小 BOSS 的 POLYGON 效果奇妙无比，见者均会赞不绝口。关底是四个步兵——冷兵器 VS 步枪。

八：公路之界：关中谜题的解决是敲打最后亮的一盏弧光灯。

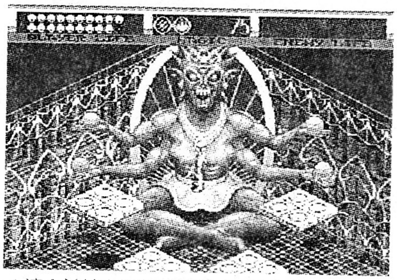
救出八位王国法师之后，他们联合施法将宝石变性，DAVID 来到巫师头目所在大厅，将其击败。这家伙可不简单，流火法术十分了得。回到大厅，查看地图，发现有一处空缺，其中必有文章！果然在黑暗之界发现暗门，得到 CRYSTAL 剑(也没什么用)。

现在，该进入第六层了。

地宫六层

这已经是最后一层了。笔者以为，此关行动路线单一，没什么可以介绍的了（各位玩友也该自己解几道谜题，有几道可不简单啊……)。其中可以得到 HOLY－SWORD 剑，BRONZE－PIDGE 甲，KALSER 手甲不知在何处，但商店有售。

在地下，公主也被抓来了，还有那个胖厨娘，这下子可以拿她的 LADLE 了（没什么用的道具）。公主告诉 DAVID，她的父亲，也就是国王，和现在的巫师头子 Bloodroke 是朋友，他们同时爱上了一个女人也就是现在的王妃，结果她父亲如愿以偿，而 Bloodroke 则从此消声匿迹，成了魔鬼的使者。他一直在找机会报复，企图颠覆这个王国。但是看在以前他和国王是朋友的份上，公主请求 DAVID 饶他一死



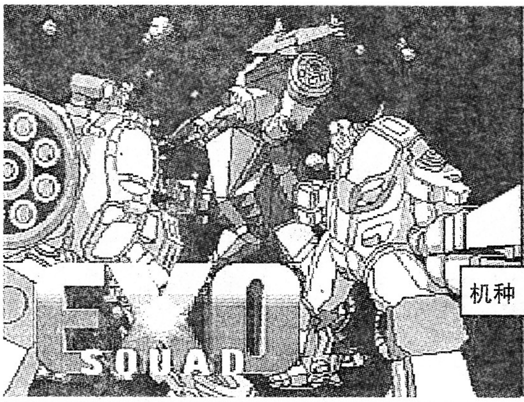
▲这个总关底好象在《真人快打》中见过…

DAVID 历尽千辛万苦，终于来到了 Bloodroke 所在的大殿，他已经和魔王合体，手上托着四颗珠子(DAVID 找到的)先打破它们，就可以与魔头开战了，他一点也不厉害，好打得很。

尾声

DAVID 胜利完成了国王交给的使命，王国又恢复了和平与安宁。现在，代表着光明十字军荣誉与骄傲的 DAVID，又要去行侠四方了，他骑上骏马，向远方奔驰着……

责编：PINSER



穿越时空，维护和平！

EXO 行动组

机种 MD　厂商 PLAYMATES　类型 ACT　容量 8M

文/刘鹏　杨柯来

一款美制低容量、高品质的游戏！

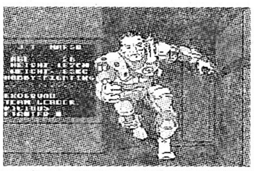
这是一款由美国厂商制作的游戏，其容量虽然不高，但其内容却十分丰富多彩，不单是游戏的各方面效果不俗，更精彩的是游戏中有多种作战模式，可令游戏者在闯关的过程中不会感觉重复，每过一关都会有新鲜的体验。

2118年，人类战胜了自己制造的具有高度智慧的类人物体——新人类之后不久，又出现了新的危机。有人用时间机器回到了73年前，其目的及身份均不明，维和组织EXO便派出三名时空警察前往调查。究竟是谁在搞阴谋呢？故事就从这里开始了。

三名驾驶战斗机器人的时空警察展开了调查！

J·T·MARSH

年龄：28
身高：187cm
体重：83kg
爱好：战斗



简介：MARSH是EXO的队长，他是一名倔强的战士。

WOLF　BRONSKI

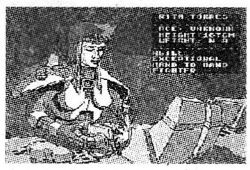
年龄：32
身高：172cm
体重：94kg
爱好：吃



简介：BRONSKI是一个大胖子，他是EXO中的重要成员

RITA　TORRES

年龄：不详
身高：167cm
体重：不详



简介：美丽的RITA象个天使，但她可是一名很特殊的成员。

游戏共有三种不同的模式！

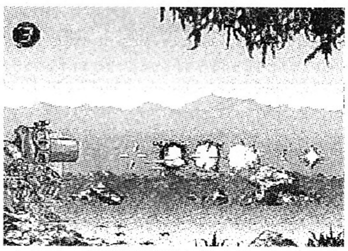
2D射击模式

这款游戏共有三种不同的进行方式，分别为3D射击、2D射击及双人对战。游戏共分21小关。

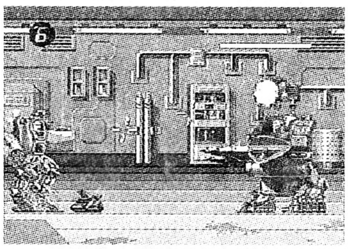
2D射击模式中的画面很精致，只是操纵方法不易很快掌握，具体的操作方法：用上下调整射击方向，左键为蹲下，可躲过上方的敌人。在后几关中要注意攻击关底的有效位置。



▲看准时机用A键防御可避免受到伤害。



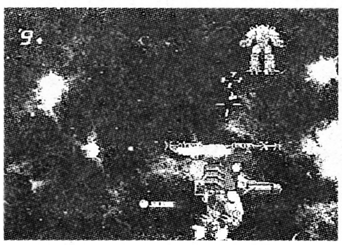
▲按住B键可蓄出威力很大的火炎，但也要灵活应用。



▲一般情况下，关底用火炎打较好，不必理采它的攻击或利用防御即可。

3D射击模式

在3D射击模式中，如何能躲避迎面飞来的敌人，是关键所在。其中一些自杀性的飞行器一定要干掉，否则它会自动向你撞击，而陨石、飞雷不必去打。有些关底虽然枪很快，但子弹有显示，只要赶快避开即可，万一不幸被其跟上，用快速移动（按C再按方向键）可以闪开，另外要注意补充体力。

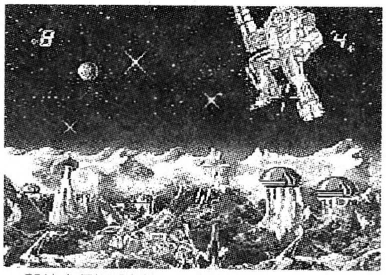


◀机器人左侧的白球是敌人的着弹点，千万别让它跑到你身上。

对战模式

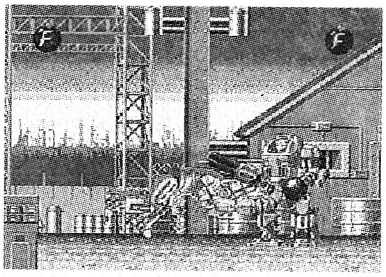
这款游戏虽然是闯关型的，但其中有大量的对战关，更可以两个人进行对战，十分有趣。下面将战斗机器人的招式介绍给大家：

● 机器人着地时，按 B 键出现准星，可调整枪的方向，再按 B 键可开枪。



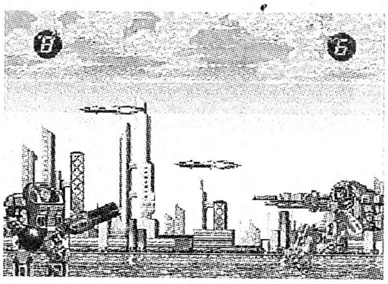
▲即使在倒地时也可以攻击对方。

● 下 + B 键为俯身前冲。

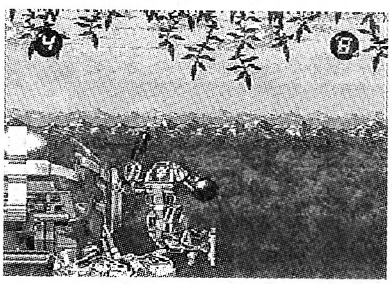


▲虽然这招不太好看，但却是十分有效的。

● 当机器人双脚离地时，按 B 键即可开枪，按住不放还可攒出三发火箭弹，但只能向正前发射。

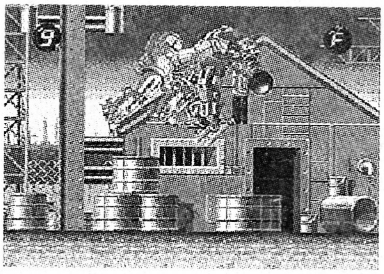


▲一下发射三枚火箭弹，让机器人纵向移动可使攻击范围加大。



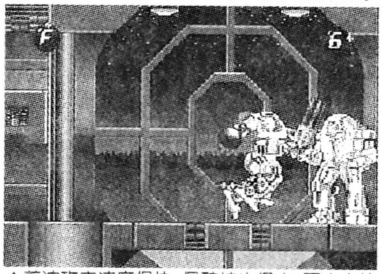
▲抓紧时间连续进攻使对方措手不及。

● 空中靠近敌人按 B 键可把敌人抓住，再按 B 键便可击打敌人。



▲把敌人抓到空中可以白打，还可以进行连续攻击。

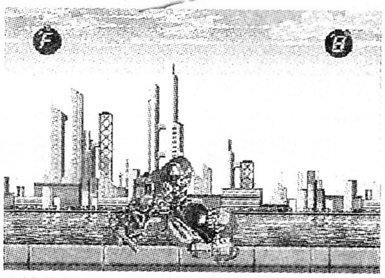
● 空中下 + C 键为从上至下的俯冲攻击，但如果打不中反而会趴在地上。



▲前冲攻击速度很快，但破绽也很大，要小心使用。

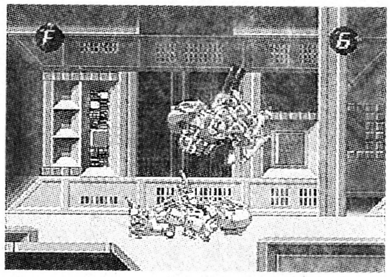
● 如单按 B 键为轻拳、A 为重拳，当对方开枪时 A 为防御。

● 当机器人倒地时，按下键可以把敌人蹬出。

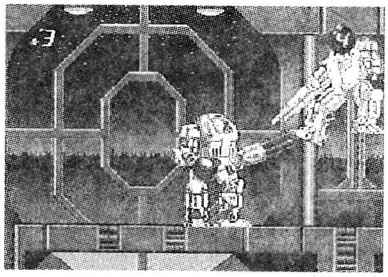


▲这就是 EXO 流秘奥义——兔子蹬鹰。

● 除了倒地时，按上 + C 键为空翻踏人。前 + C 键为前冲攻击。后 + C 键为背后闪击。下 + C 键为自动倒地。

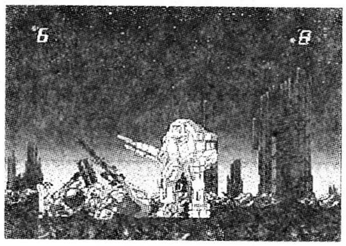


▲当对方倒地时用这招可对其造成重创。



▲背后闪击一定要算好距离再发。

另外，在与电脑进行对战时，有一特效必杀技：如你想用枪将电脑干掉是非常难的，但只要平时蹲下，当对方飞起开枪时冲过去，看准时机用重拳将其打下，再飞过他头部所在的方向，用重拳打他，胜率会大大提高。

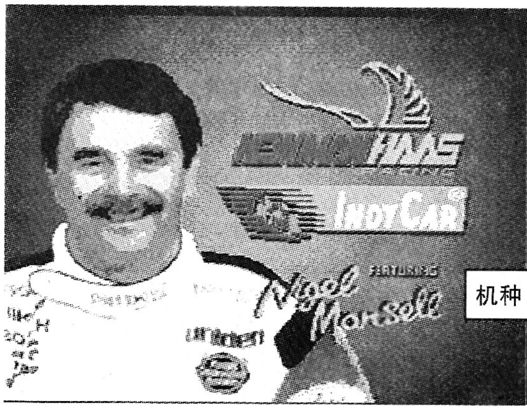


◀从这个角度用重拳攻击电脑是最安全的。

全部关卡的 PASSWORD 大公开！

关卡	PASSWORD	关卡	PASSWORD
第二关	KETNAMLG	第三关	RROMBEUU
第四关	I7MALGNL	第五关	SVLROAKA
第六关	ZIUJKCHT	第七关	TZKAISAO
第八关	AEEBIAJL	第九关	7SAOTTCY
第十关	LALKTAIA	第十一关	ZADMIAOM
第十二关	TGAINRKI	第十三关	AYRNCDIN
第十四关	GATTSVTT	第十五关	YBFCEACA
第十六关	AEOILNNY	第十七关	GMLCAMOA
第十八关	YUYUSIHD	第十九关	A77SVNAN
第二十关	MAO7AANY	第二十一关	REVOEMAG

责编:PINSER



狂飚的一级方程

印地赛车

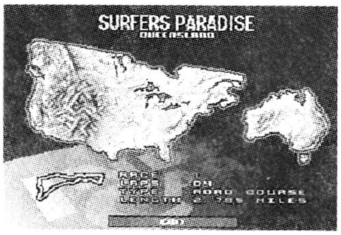
机种 MD　厂商 ACCLAIM　类型 RAC　容量 16M

责编:PINSER

著名的赛车盛事——印地赛车登上MD舞台!

INDYCAR是世界上很有影响力的汽车比赛，它分多站比赛，每站比赛按名次而获得不同的积分，最后由积分最高者获得总冠军。

INDYCAR造就了许多著名的赛车手，他们是人们心目中的英雄。英国著名车手尼格尔·曼塞尔便是其中的一位，本游戏便是以他为主角来进行的。究竟曼塞尔能否获得总冠军呢?在MD的舞台上就要取决于你了。

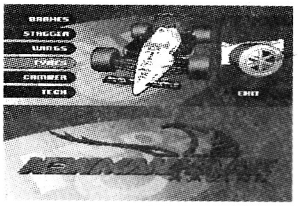


▲游戏在美国和澳大利亚的城市中进行。

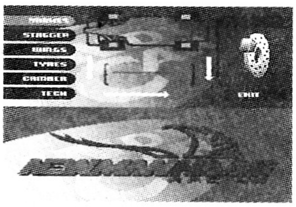
比赛采用主视角来进行，真实感十足!

游戏分为街机及模拟两种模式，不论哪种模式均有单人或双人进行的方式，只要每站比赛中取得的积分加起来最多，就可以夺得INDYCAR的总冠军。所不同的是，在模拟模式中，你可以自行设定赛车的轮胎、制动、前翼、尾翼、悬制等部件，调配出自己最喜欢的赛车，当然也要根据不同的路面来设定啦!另外，在比赛开始前可以通过PRACTICE（练习）来熟悉一下赛道；然后要通过QUALIFY（资格赛）来决定在该站比赛中的车次，若你不参加资格赛，便会被自动排在最后一位——第十二位，那可不太妙哟。最后，当这些准备工作完成之后，便可以参加RACE（正式比赛）来争夺冠军了。

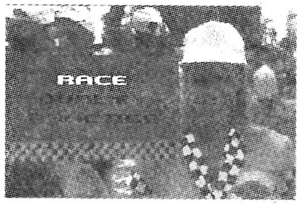
你能令曼塞尔取得好成绩吗?START YOUR ENGINE!



▲在模拟模式中，可以任意调节赛车的重要部件。



▲对不满意的部件还可以换下来。



▲在RACE之前最好要PRACTICE一下。



▲共有15个赛道，每一个赛道的路面质地都不同。



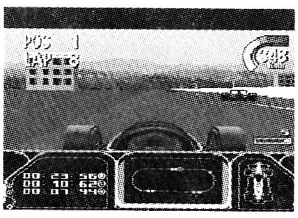
▲比赛前有对于该赛道情况的介绍。



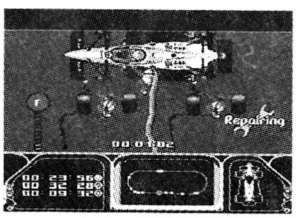
▲用QUALIFY来决定车次，只有争取到好的位置，才有可能一举领先。



▲十二辆赛车各就各位了。



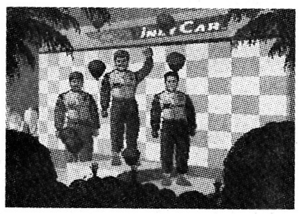
▲游戏采用主视角，屏幕上各项对比赛有用的数据都有显示。



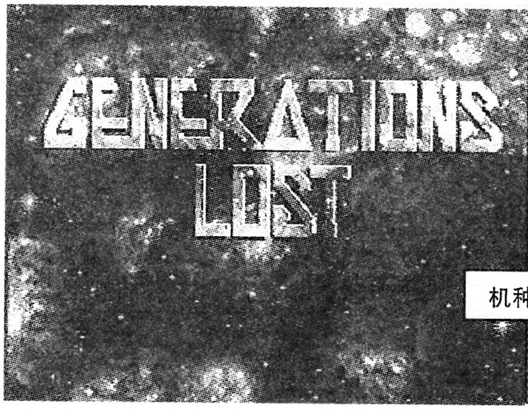
▲比赛中赛车缺油或损坏，就要进入修理点进行补修。



▲每场比赛下来，会按照名次得到不同的积分。



▲可以打开香槟酒了吧!



寻找传说中的天堂

消失的世纪

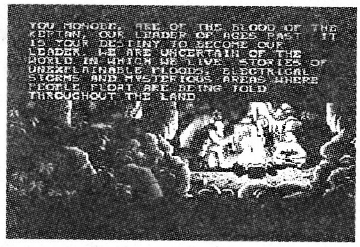
机种 MD　厂商 未明　类型 ACT　容量 8M

责编:PINSER

在奇异的世界中热血青年冒险的故事!

这是一款美国味十足的动作冒险游戏，内容大致是说有一个奇异的世界由六个部分组成，然而有人却使这个本来已经和平宁静的世界充满了危险。现在你——热血青年蒙比就肩负着拯救这个世界的重任，为了找回这消失的世纪而开始冒险啦!

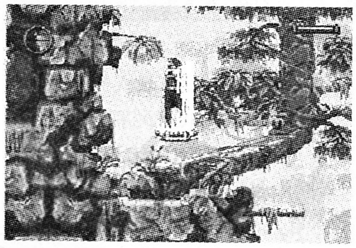
游戏虽然只有8M容量，但制作得颇为精细，背景干净明快，声光效果十分出色，而在游戏中众多的解谜要素更是美国公司得心应手的东西，难度可不小哟!



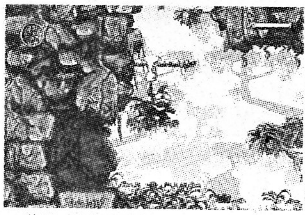
▲长老正在语重心长地对蒙比讲着传说中的英雄。

游戏之前要搞清游戏之中的基本要素!

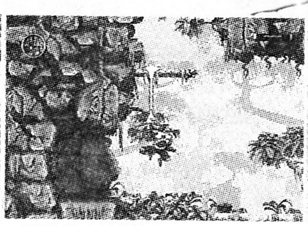
这是一款动作游戏，当然少不了与敌人打斗，但这款游戏更重要的则是寻找正确的出路，其中不仅要开启各式的开关，寻找重要的宝物，还要有一流的操作手法及灵活的大脑。另外，这款游戏中的英文提示是非常重要的，英文不熟的朋友们可以借以练习哟!



▲站在此台的中央可以加满能量。



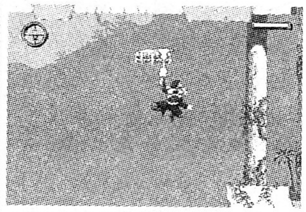
▲游戏中除了跳跃及攻击以外，最重要的就是利用能量光线做攀爬等的技术了。



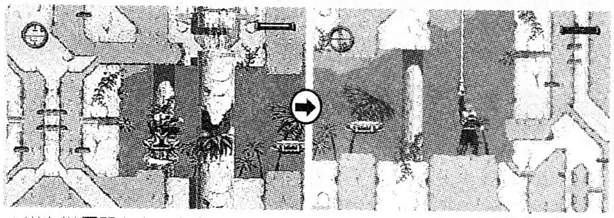
▲当能量光线挂在上面时，你可以在一定限度内上下移动。



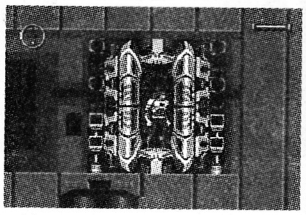
▲能量光线也可以攻击敌人。



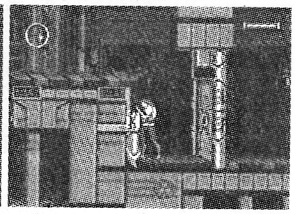
▲许多移动的高台要利用能量光线来搭乘。



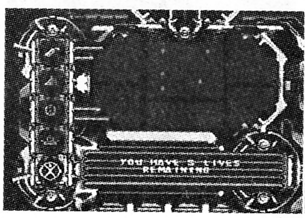
▲当在增压器上充一次电后，能量光线的长度可以加倍。



▲这是一部传送器，它将帮你在六个世界中往返。



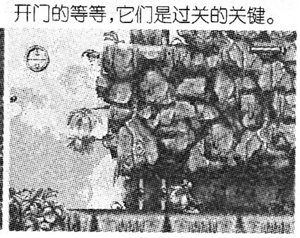
▲游戏中有多种机关，有开宝箱的、开门的等等，它们是过关的关键。



▲游戏中也会有各种宝物。



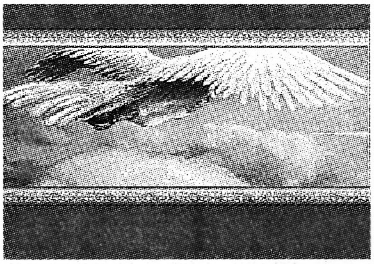
▲当进入这个能量区域后，左侧的那个装置会开启，如此蒙比便拥有用能量光线来荡秋千的技术了，方法是在跳跃中按C键。



▲通过矮道过要用滚翻的技术。

流浪的旅人啊，何时停下脚步？







不思议之迷宫 2
——风来的西林

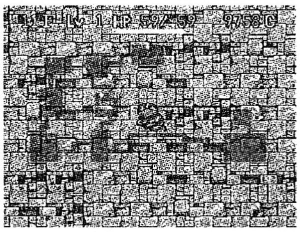
机种 SFC **类型** RPG **厂商** CHUN SOFT **容量** 32M

提起 CHUN SOFT，可真是大大有名的公司，从 FC 时代，DQ 系列就是它与 ENIX 共同制作的，在超任上如今正热门的“电子音响小说”系列，也是由该公司的“弟切草”和“恐怖之夜”开始的。但 CHUN 的代表作，还是算是“不思议之迷宫”系列。

这套作品被称作：勇者斗恶龙外传，因为一代的主角特鲁内克也是 DQ4 的主角之一，他为了扩大自己的武器生意，勇敢地向不思议之迷宫挑战。本作中的西林与 DQ 就没有那么深的渊源了，但基本系统，操作方式，以及各种设定都延续了一代的设计，可以说是十分容易上手的游戏。

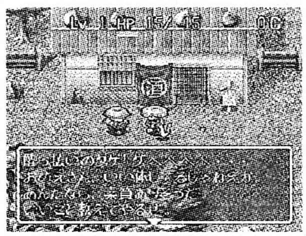
“不思议之迷宫”最大的特点，就在于“迷宫”二字，节目中的迷宫，每次进入都不一样，即使同一个迷宫，若被打了出来后再进入，里面的道路也不会相同的。本作品甫发卖便登上日本软件销售榜首，是极成功的大作。

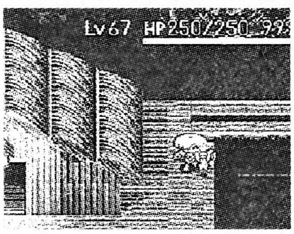
责编：KING

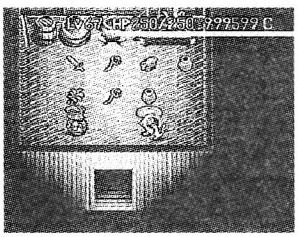

▲可变身通过没有路的地方

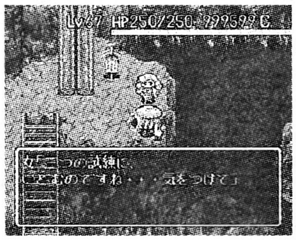

▲购物是最重要的行动

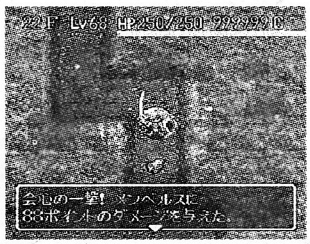

▲走向传说的黄金乡

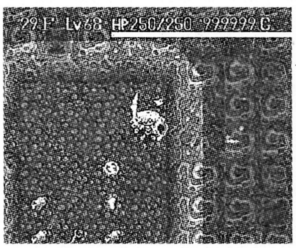

▲碰上醉汉也会提供助言


▲在地下水道满载而归


▲卖出战胜品，换取金钱

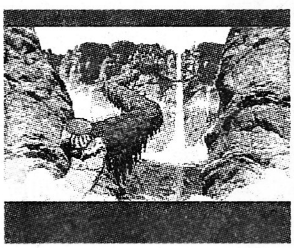

▲什么样的考验呢？

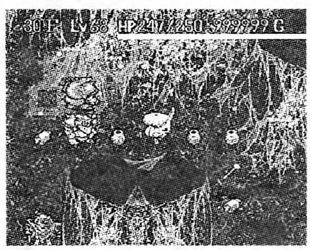

▲LV 越高，使出会儿一击的机率越多

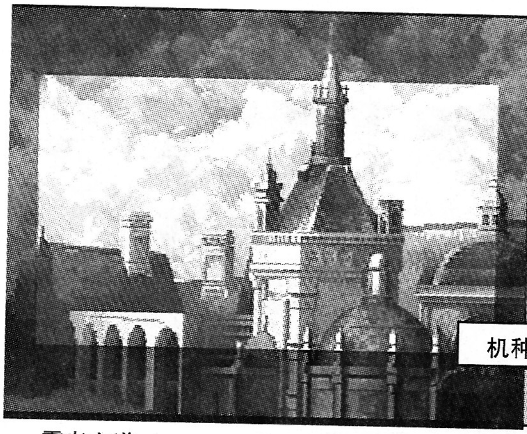

▲错踩了转盘，晕菜了



▲什么地方呢？


▲美好的山景


▲挨打了，全身东西都掉了出来



DER LANGRISSER

《梦幻模拟战》补充攻略

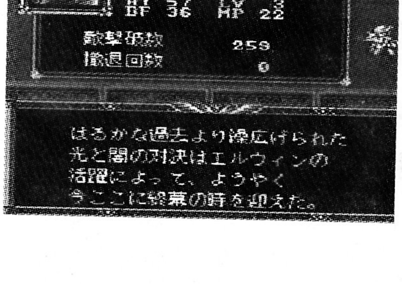
机种 SFC　类型 S·RPG　厂商 NCS　容量 16M

文/雪鹰

一、霸者之道

SFC《梦幻模拟战》的十个结局中最吸引人的无疑是“独立称王”这条霸者之道，但是想要欣赏到这一结局亦不是件容易的事。首先，你要作好用三支部队打天下的准备！主角艾尔文和他的老搭档海因自然是从游戏的开始一直战斗到结束的，另一位忠实的追随者便是在第二关“旅立ち”中出现、第三关“光の大神殿”加入的洛加(ロウガ)，如果你打算背弃光明的话，这位老兄也算是海因之后值得信任的伙伴；另外三支部队是从第12关“霸道”开始出现的洛加妹妹索尼娅(ソニア)以及两个魔物艾斯特（エスト)、奥斯特(オスト)。所以打从游戏一开始，除去这九支部队其他的人一律不要培养，把所有的经验都让给这六个人！这样便可保证当游戏进行到一半时，前三位将领已升至各自的究极职业，然后再用魔导石（ルンストン）使他们从第一次转职开始再升至究级职业。

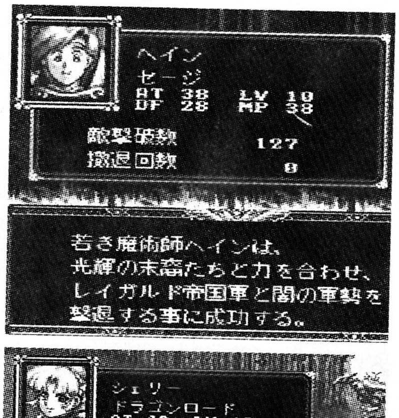


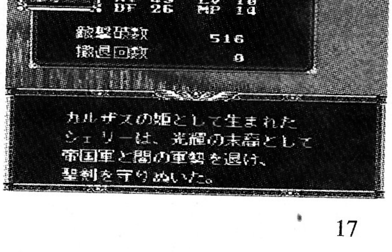


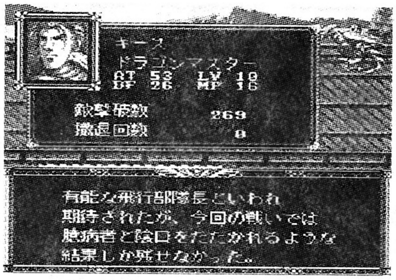
如此，三位将领足以天下无敌了。游戏的剧情设定也很有意思，并不是说你想当极恶的奸角就能当的，还必须要满足某些条件。第一、第五关“炎の中ご”，敌方增援部队中炎龙兵团的团长和副团长千万不能杀了，否则你就只有“光”之道一条路可走了；第二、第七关“魔族の少女”战斗结束后青龙骑士团团长雷欧会邀请艾尔文加入帝国，当然是毫不犹豫地答应下来，女主角莉安娜见状会出言阻止艾尔文，可不要被美色给迷惑了，必须斩钉截铁地跟随雷欧而去；第三、第8关“ゴーアヘット”战斗结束后，艾尔文会扪心自问：到底是为了什么而加入帝国的呢？这里有三个回答供你选择，当然是选择为了得到强大的力量喽！第四、第10关“老剑士、立っ”中老剑客阿伦会问艾尔文投靠帝国的选择是否正确，在三个答案中还是选择第一个：这是理所当然的事！五、艾尔文尔拿到圣剑兰古利莎后，马上又背叛了帝国，并和魔族联合起来去抢夺魔剑阿鲁哈萨特，然后再度选择背叛黑暗王子！因此，在17关“霸者の道”中两个魔物艾斯特和奥斯特会倒戈相向、帮助暗王子，此时应冷静些，不要杀了这两个魔物，因为结束这场战斗后，它们会又归附于你；最后，艾尔文消灭了帝国和暗之军势，向最终的敌人发出了挑战——光之女神露西莉斯！尽管对方人手众多，且女神又召唤来前作中的主角和魔王来与艾尔文作战，但凭着对最完美的结局的执着，相信各位还是能战胜光之神，一统天下，独立为王！(附：最后一关中，杀死莉安娜和不杀她，结局会有很大的区别。)

二、神秘和宝藏

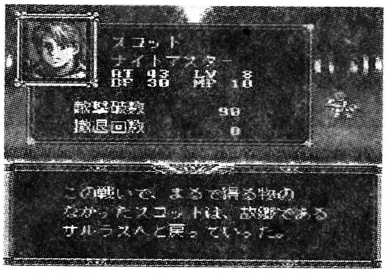
SFC的《梦幻模拟战》中几乎每一版面都有隐藏的宝物，以下便提供其详细的资料。坐标的表示法是从画面的左上角开始，如(24，5)表示隐藏宝物的地点是在左上角往右数第24格、往下数第5格处。至于版面的流程请参看95年第12期的《电子游戏软件》。

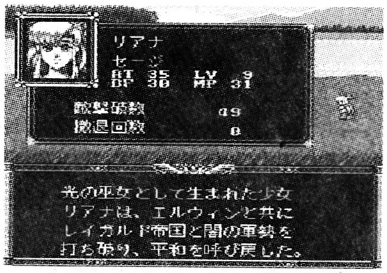


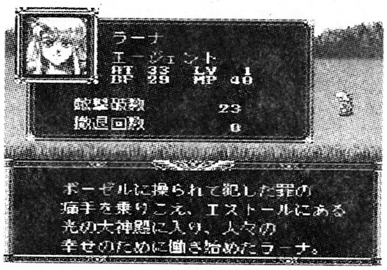












DER LANGRISSER

版面	座标	宝藏	条件
1序章	(24, 5) (18, 25)	魔法耐性＋10 AT＋1	
2旅立ち	(4, 4) (21, 30)	スピードブーツ AT＋1	
3光の大神殿	(2, 30)	スピードブーツ	
4カルザス城の攻防	(2, 2)	DF＋1	
5炎の中で	(17, 9)	ルーンストーツ	
6圣地レイテル	(11, 4)	ルーンストーツ	
7魔族の少女	(13, 24)	AT＋1	
8空のかけ桥 8ゴーアヘッド	(37, 2)	魔法耐性＋10	回答"笑いかけてみる"
9老剑士の磐 14铁壁の防御阵	(6, 3)	ルーンストーツ	回答"手をのはす"
11圣剑ランクリッサー 11神秘の秘剑	(16, 24)	AT＋3	回答"板をどかしてみる"
12铁壁の骑士团 12霸道 19ダクパワ	(1, 2)	ルーンストーツ	
13帝王ベルンハルト	(7, 6) (19, 6)	魔法耐性＋10 移动力上升	
14港の攻防战 19海に散ろ星	(4, 10)	グレイプニール	
15マリオネツト 16マリオネツト	(21, 13)	(MP＋4)	
16复活の魔剑 17复活の魔剑 16トライアングル 16真魔剑アルハザードル	(15, 9) (21, 9)	グレイプニール オーデインのて	
17封印のかぎ 18封印のかぎ	(29, 9)	ミラージエローブ	
18リベンジヤー 19リベンジセー 17悲色の大河 19ツインキヤツスル	(27, 20) (7, 6) (22, 3)	ルーンストーン グレイプニー グレイプニー	回答"いいえ" 回答"いいえ" 回答"手て取り払う"
19大陆最强の骑士 20大陆最强の骑士 17爱妹ソニア 20魔の城ヴエルゼリア 18青龙の炎	(13, 4) (18, 4)	AT＋1 MP＋2	
21传说を越えて… 19レナテシク	(2, 10)	ルーンストーツ	回答"はい"
15いてく炎	(27, 12)	グレイプニー	
9WANTED	(19, 15)	1. AT＋1 DF＋1 2. MP＋4 3. 魔法耐性上升	三项中任选一个
10老剑士、立つ	(22, 16)	クラウン	
12悲しみの追击者	(10, 6) (14, 11) (35, 6)	1. (MP＋3) 2. AT＋1 DF＋1 ミラージエローブ アーバレスト	回答"いいえ"， 两项中任选一个 回答"笑いかけゐ"
13ジエノサイダー 14ジエノサイド	(27, 33)	1. 雇佣兵数＋2 2. AT＋1 3. DF＋1	三项中任选一个
15カルザス・陷落 15カルザス城陷落	(26, 1) (16, 29)	ドラゴンスケイル ルーンストーツ	回答"いいえ" 回答"左のはこ"
20双塔の古城	(6, 5)	フレイムランス	
21决战 20帝国最后の日	(12, 6) (15, 25)	ルーンストーツ フレイランス	
18光、落ちて… 21暗の传说へ	(21, 26) (29, 16)	オーデインのたて ドラゴンスレイヤー	回答"オーデイン 回答"ドラゴンスレイヤー"
X1筋肉の神殿	(9, 3) (15, 6) (16, 6) (22, 3) (16, 10)	ルーンストーツ DF＋1 AT＋1 AT＋2 铁アレイ	回答"うみにん"
X3どこかて见た连中	(15, 5)	アサルイスーシ	该宝物所在地乃敌首领站立的地方，第20回时她会向传送装置移动，21回便离开，因此一回合内必须拿到宝物。



SQUARE

又一超级大作登场!

圣龙传说

机种 SFC	类型 S·RPG	厂商 SQUARE	容量 24M

责编/SAKATA

在幻想世界里发生的一场幻想战争

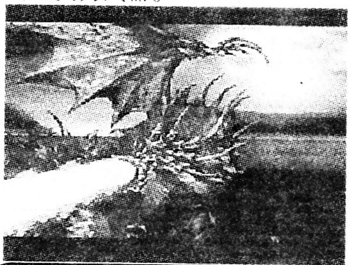
天空世界奥尼鲁斯，是一个由人类与龙共存的世界，这里由六块 LAGOON(浮游大陆) 构成。其中的古兰比罗斯帝国，本来是一个要由国民到其他国家当佣兵，藉着互相惨杀来养家,直至年轻的军事天才宙沙出现,将全国统一，才得以成长至一个强大的军事国家。

在六块浮游大陆中，有着6匹睡着的神龙，但它们沉睡前是干着什么的呢？而它们又是为了甚么而沉睡的呢？宙沙在统一古兰比罗斯帝国后，开始以自己强大的军事力量将其余5块大浮游大陆逐一征服，而当他成功支配了全奥尼鲁斯后，他的下一个目标便是去解开这“圣龙传说”。

沉睡在天空世界的6匹神龙

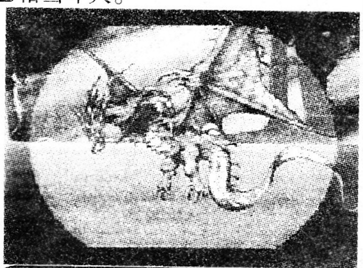
无敌之龙 巴哈姆特

虽然是卡兰王国的守护神龙，但在古兰比罗斯帝国侵略时并未醒觉，传说中是众神龙中最强的一条，以强力的吐炎为武器。



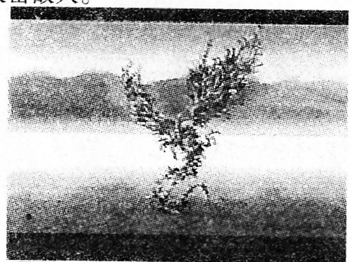
绿之神龙 华杜拉

沉睡的草原之国根比鲁北面的森林内，是主角最初能接触到的神龙。虽然没有特别的属性，但攻击力已相当吓人。



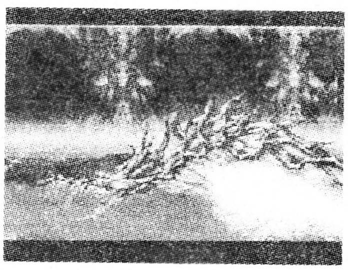
天空之神龙 嘉鲁达

嘉鲁达由于拥有一只巨大的翅膀，所以亦被人称为之神龙。没有特定的属性，主要利用翅膀产生的旋风攻击敌人。



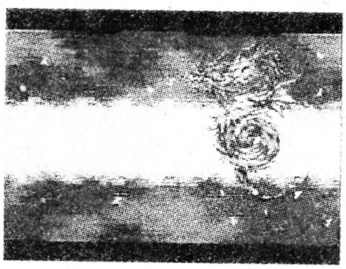
大地之神龙 约姆加杜

地龙约姆加杜有着土系的属性，擅长以地震攻击敌人，但对于一些飞在半空的对手，可能便会感到相当头痛。



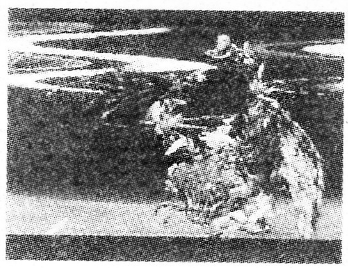
冰之神龙 妮威安撒

海中的神龙，有着水的属性，以强烈的冻气把敌人及地形都一一冻结。相信有很大可能是沉睡在水之国玛哈鲁。

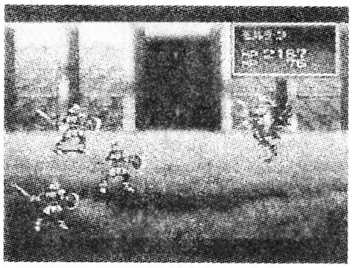


破坏之龙 希比利安

希比利安是6匹神龙的相貌最可怕的，它没有特定的一种属性，但据说破坏力是足以和巴哈姆特匹敌的。

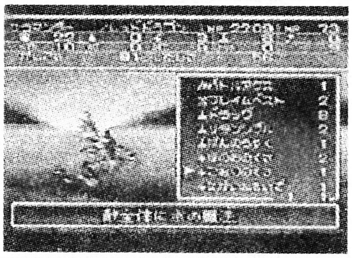


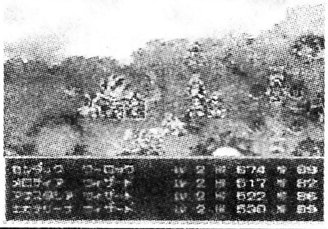
独特的养龙系统

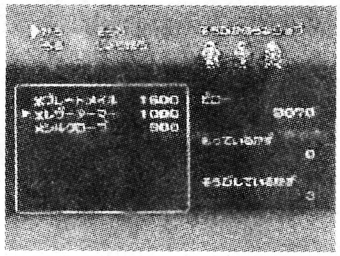


游戏中除了6匹神龙外，是有着另外6匹巨龙经常和你一起并肩作战的。不过，这些巨龙最初的能力很有限，为了令它们得以成长，你要喂各种道具、武器及防具给它们吃，这就是游戏中的养龙系统。

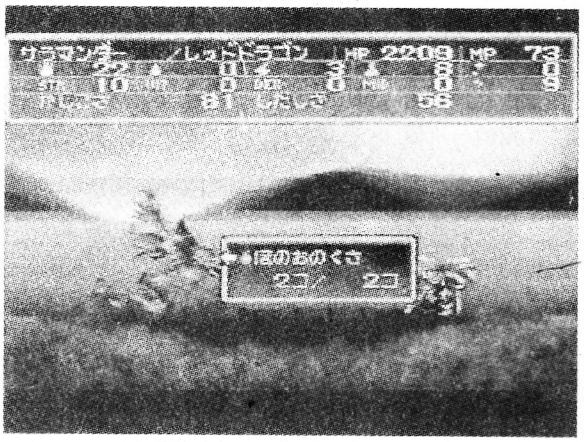
游戏中的道具各有着不同的属性，当你给道具他们吃的同时，各状态值便会有所提高。除此之外，巨龙本身各有着一定的属性，而当你提供巨龙原有属性以外的道具一定程度时，巨龙便会有所成长，可以使用更多攻击方法，但若要提高攻击力的话，便一定要多参加战斗，争取经验值提高等级才可。







巨龙状态数值的看法

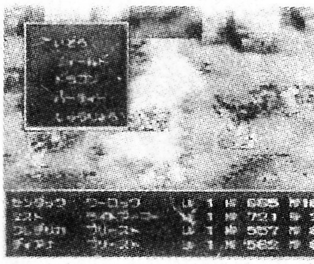


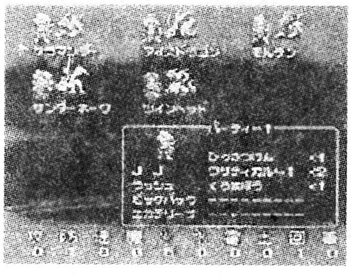
1.HP	上限可达9999,可利用HP回复系统道具来提高上限值。
2.MP	上限可达999,可利用MP回复系统道具来提高上限值。
3.火之属性	上限为100,可利用火系属性的道具来提高上限值。
4.水之属性	上限为100,可利用水系属性的道具来提高上限值。
5.雷之属性	上限为100,可利用雷系属性的道具来提高上限值。
6.回复之属性	上限为100,可利用回复系属性的道具来提高上限值。
7.毒之属性	上限为100,可利用毒系属性的道具来提高上限值。
8.力之属性	上限为250,可利用喂给武器来提高上限值。
9.防卫之属性	上限为250,可利用喂给防具来提高上限值。
10.敏捷	上限为250,可利用喂给特定的武器、防具来提高上限值。
11.魔力	上限为250,可利用魔法系的道具来提高上限值。
12.?	谜之数值,上限值为100
13.智慧	上限为100,可利用喂给书本来提高上限值。
14.亲密	上限为100,可利用喂给该龙喜欢的物品来提高上限值。

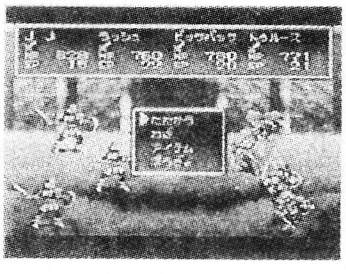
队伍之编制

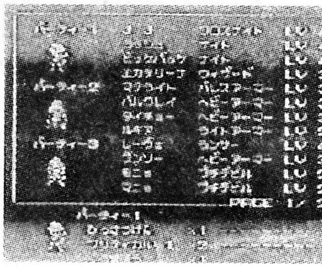
游戏中，各位在画面上所见的每个部队，其实都是由4名人物构成的，每位人物各有自己的所属职业，而每种职业都有他们擅长的攻击方法，各位在版面开始前可自由地变更各部队的编队方法，若同一种职业的人集中在一起时，是会出现相辅相承的效果，令攻击的效果大为提高的，不过，同一职业的人在一起亦同时会令该职业的弱点更为明显，所以适当地混入其他职业的人会是个不错的做法。

除此之外，每一支部队都是会有着一条巨龙同行的，由于巨龙的能力值会直接影响到部队的战斗能力，所以最好能选一条配合该部队战斗模式的龙来同行。











前线任务

——枪之危机

机种 SFC　类型 A·RPG　厂商 SQUARE　容量 24M

责编/SAKATA

再现第一次哈夫曼大战的历史！













史克威尔大受好评的科幻题材SRPG“前线任务”终于推出了续集。不过,这次是以A.R的形式出现!

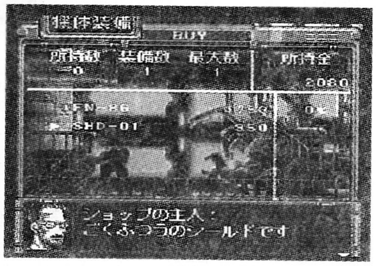
“前线任务”的一代,情节是第二次哈夫曼战争,而本作在时间设定上,较一代要早近三十年,正是第一次哈夫曼之战的年代,而本作中还会出现作某些人物的父辈呢!

作为A．RPG,游戏是十分优秀的,机械人模式与人类模式时的动作既多样又流畅。随游戏推进,还买到各种新式装备和武器,人用的与机器用的都有,那时,移动能力与攻击方式都会截然不同……

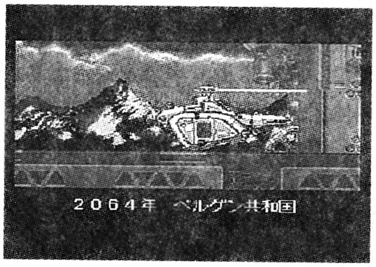
若从操作性上看,本节目像极了过去的一个超任游戏——《重装机兵》!为何会这样呢?从以前的SQUARE作品来看,似乎关系到动作的作品并不多,这款A·RPG虽说从气氛及系统上完全与前作相同,但因为是以玩者的操作来决定游戏进程的,会有不同的感觉吧!LET'S SHOOT!!!



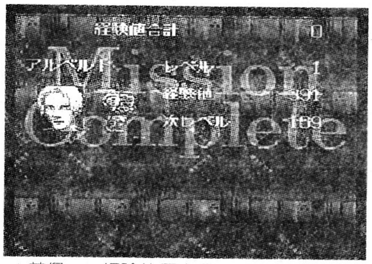
▲第一次作战便要承担保护大总统的重任



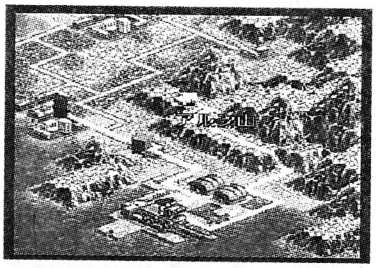
▲购物时按X可以得到解说



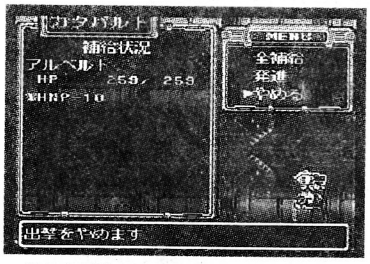
▲可以下机作战,但似乎有点危险……



▲获得500经验值便升级



▲地图画面有很多分支



▲每次出发前千万别忘了补充HP!

充满新鲜感的格斗 RPG 在 SATURN 登场！

GUARDIAN HEROES
守护英雄

类型 A·RPG　机种 SS　厂商 TREASURE　媒体 CD—ROM

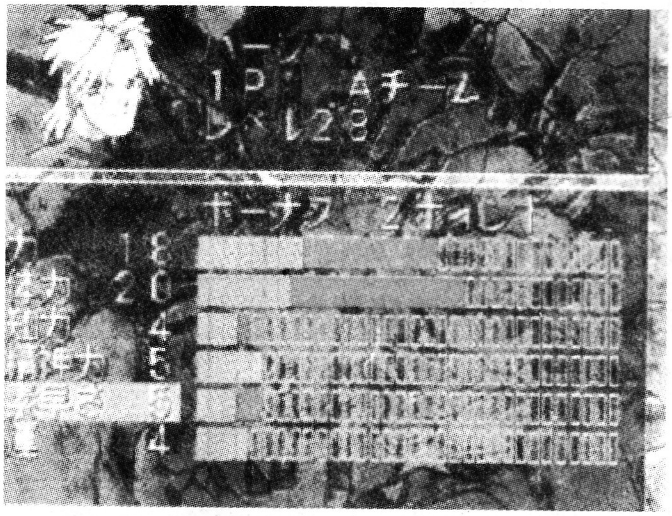
责编：KING

ACT 名厂最新作

MD 的玩友一定都不会忘记“火枪英雄”、“铁头蚂蚁”、“异形战士”及“幽白—魔强统一战”，这几部名作均出自 SEGA 的一家软件公司 TREASURE。而该公司在 SS 上亦已推出了第一部作品，就是本文要介绍的“守护英雄”。

本节目在类型上被其出品人称作格斗 RPG，这是什么样的游戏呢？从名称上就可以想像是既带有 RPG 的要素又有着格斗的 GAME 的系统，至于详细情况，让我的一起去看一看吧。

新型的 LEVEL　UP 系统



◀可随意配置数值

既然是 RPG，一定有升级及经验值的设计，并且每增加等级，攻击力、宇备力等数值也随之上升。不过本节目较特殊的一点是，每次升级所得到的能力点是可以自由分配的，玩家可根据自己的需要来安排。比如剑士职业的角色可以让他集中强化攻击力，但也可以去强化知力和精神力，使其转向魔法使一系。但从根本而言，游戏初期还是应该增加 HP，毕竟没有好身体什么也干不成。

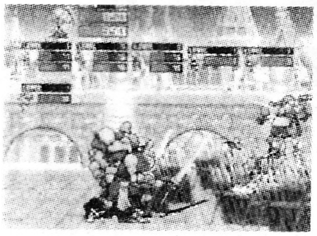
魔法 ATTACK 充满迫力

主角们在游戏中可以通过指令操作使出多种必杀技及魔法，所以玩对战 GAME 越熟的人玩这个节目便越有利。但要注意使用这些技巧通常都会消耗 MP 的，而补充 MP 的方法，就是用连续技击打敌人。

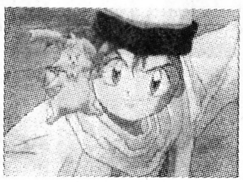
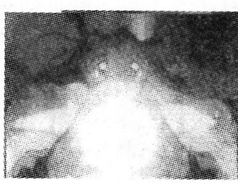
如果是对于格斗游戏“苦手”的初学者，也大可放心，因为游戏设有专为初学者的操作，只要按 Z 键，在角色头上就会出现魔法项目，用十字键上下选择后再以 Z 键决定就可以使用了，但由于速度慢，只适合新手用。

超强的不死系战士

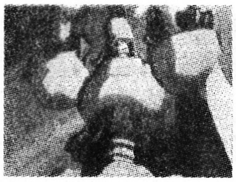
在剧场模式中，有一位可以随时召唤出来的不死系战士，他会根据你的命令，像 NPC 一样协助你的主角作战。具体操作方去是按 X 键后再用十字键上下选择其战术指令，最后用 X 键决定即可。其战术有以下五种：



◀可靠的帮助









守护：让他守护主角，他会自动在主角前方承受攻击。

待机：使他站在一处不动；主要用途是引敌人向他攻击自己可以捡现成便宜，同时免得他抢自己的经验值。

前卫：在主角前列与主角合作攻击。

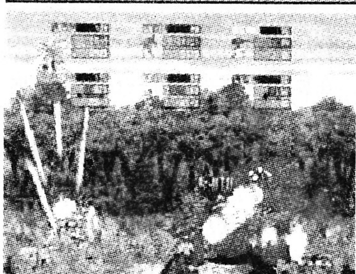
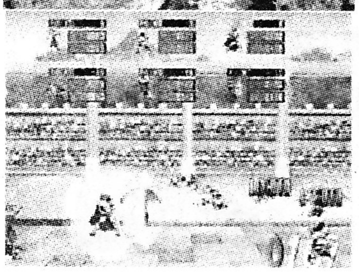
后卫：在主角后方与主角合作攻击。

激怒：使不死战士进入全方位攻击的狂战士状态，但这时可能会误伤主角。

不要误伤自己人

在剧场模式时，基本的攻击及必杀技是不会打中自己人的。但若使用魔法或有带有魔法属性的必杀技击中敌人，而那个敌人正好被击飞碰到已方同伴时，会连那位同伴一起被击中的。

大乱斗!6人战模式

◀令人眼花缭乱!

除了"WWF"等摔角GAME，恐怕还从来没有出现过6人的对战吧？在"幽白～魔强统一战"中的4人对战、2线移动便已十分惊人，而"守护英雄"中竟出现了6人对战、3线移动的设计，其混乱情况可想而知。

对战时的选择菜单：



A. PLAYER选择：可以设定1P～6P的操作者为人或CPU，或不让其出场

B. 角色，最多可选择45位角色(?)，当然，有很多人是必须在剧场模式中通过他们的情节才可选用。

C. 等级：可以自由设定水平数值，Lv由1至198。Lv数字前的字是能力的分配方式。"等"即等分，平均分配；"工"即编成(EDIT)，由玩者配置；"ラ"即设置(RANDOM)，由电脑随机设定。

D. 分组：若1P至6P分别是A、B、C、D、E、F，则6人互相攻击，若1P与4P均是A组，则这两人要协力去对付其他人，因此最多可出现5对1的残酷局面。

必杀技指令

本文中介绍知一主角——剑士哈恩(ハーン)的出招指令，其余角色亦类似。

哈恩爆裂攻击：↓↘→·B或C

哈恩特别攻击：(地面或空中)B连打

哈恩终结攻击：(地面或空中)↓↓·B或C

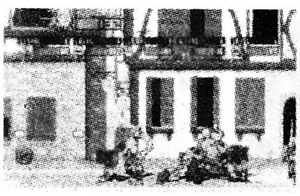
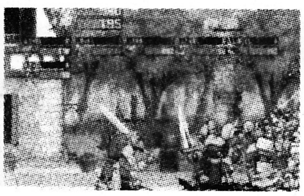
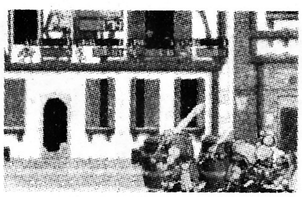
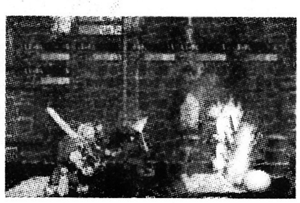
哈恩胜利攻击：→+C·C连打

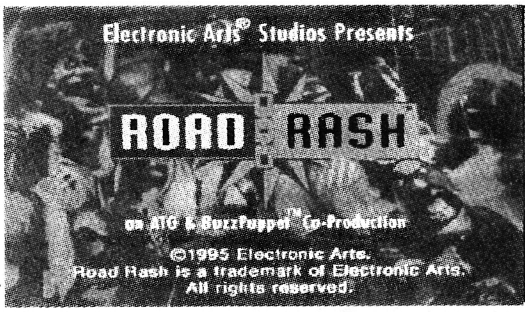
*哈恩燃烧攻击：↓↘→·E



(带"*"标记表示会消费MP)

责任编辑：KING



看看美国暴走族的厉害吧

飚车王 ROAD RASH

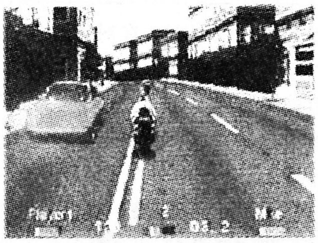
机种 PS　厂商 E・A　类型 RAC　媒体 CD—ROM

对于喜爱强烈速度感刺激的玩家而言,《飚车王》应绝不是一款陌生的GAME,该作品由E・A制作,在3DO、MD等许多机种上推出,这次在PS出现的ROAD RASH在画面和音乐效果上与3DO相同,而操作性做了较大提升,令爽快感更上一层楼。

刺激的格斗赛车

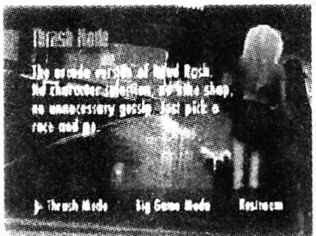
一般而言,赛车类游戏总有一个大缺陷,便是单调而缺乏新意,并且在家用机上玩总要比去街机厅体感设备上玩差上一大截,如果只是拿着手柄面对一块小屏幕会不会不够过瘾呢?

不过本节目可并不是一个单纯的RAC,玩者所操作的角色是可以在赛车中攻击身旁对手的。操作颇复杂呢!若按初期设定,十字键是控制方向,L1及R1辅助转向、X是油门、□是刹车;此外L2、R2、△及○键均可攻击,游戏中还可抢过铁链等凶器为自己装备上呢!另外,若按住方向键下再进行攻击,是可以使出侧踢的。



五条赛道难度渐增

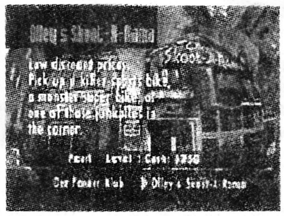
赛车的场地共有五处,从都市到山村,从高速路到野地均有,无论哪个模式,当玩者每通过全部的赛道,便会进入更高的一个级别参赛。这时,对手及路警会更难缠,而赛车道的长度也有所增加,到后期时的游戏者除需要技术外,耐性也是一个不可缺少的要素。



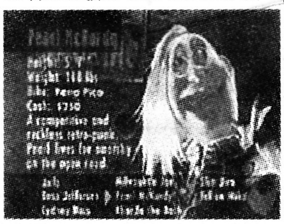


BIG GAME 模式

是正式游戏的模式,在进入此模式之前,要先选定一位角色,而进入赛事后,每一场比赛都会对资金产生影响。如果赢了,会得到奖金,存够了钱可以买进新的强力赛车,但若车子损伤过大而败北,就会扣去金钱用来维修。最终目标是跑完Lv5的全部赛程。



◀比赛前可先购置新车



◀正式攻略前先要选定一名车手比赛



◀共有四种车种供玩者选择

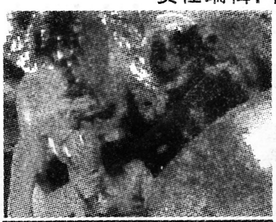
THARSH MODE

简单模式,在游戏中不用选择角色、不用担心资金(因没有买新车的设定,同样也没有花维修费的设计)。此模式亦是以完成至Lv5的比赛为目标的。

责任编辑:半熟



◀在此画面中可选择拍档才比赛



◀会有多种胜利画面



◀胜出后也有不同的奖金



◀只要够快,贵也要买啦!



街霸研究 2

连续技研座

文/特工黄

连续技的概念

街霸中最有魅力，最有令人兴奋的技巧是什么呢？当然非连续技莫属，用一系列连续的招式击中对手时的畅快感真是难以形容，这也是无数格斗高手津津乐道，埋头苦练的绝学。下面，就将为大家揭开连续技的秘密。

所谓连续技，就是能连续攻击对手的技巧，也就是说，对手自从中了连续技的第一式起，就进入了无法防御和无法还击的状态从而连续中招，直至全部连续技的完成，从而受到比单次的攻击大数倍的伤害，在《16人街霸》之后，玩家还可以在连续技完成之后从屏幕上显示的× HIT COMBO数来知道完成的连续攻击的次数，而在《街霸 ZERO》里，还可以边打边数连击数，连续技在《街霸》中的重要程度由些可见。那么，怎样才能使出连续技呢？

在前回的《街霸研究》中曾提到过：一个招式是由出招时间、有效时间、收招时间三段时间组合而成，而攻击方在第一招击中对手后，对手即会进入防御不能状态（该时间的长短与所中招式的强弱有关），如果能趁对手处于这种无法防御的状态时尽快使出第二招再次击中对手，即可产生连续技。

由此可见，连续技的产生条件是：

攻击方的“招式连续时间”小于被攻击方的“防御不能时间”

连续技产生原理

攻击方：

第一招　　　　第二招

出招时间➡有效时间➡收招时间➡出招时间➡有效时间➡收招时间…

●←招式连续时间→●

第一招击中对手　　　　第二招击中对手

被攻击方：

中招➡进入防御不能状态➡防御不能状态解除➡二次中招…

●←防御不能时间→●

这样对手在防御不能状态解除前，因为再次又受到攻击从而又进入了一个新的防御不能时间，如此就无法防御而不断中招受到连续打击。

所以说连续技的奥义即在于尽量缩短招式的连续时间，在对手的防御不能时间内再次击中对手，从而不断使对手产生新的防御不能状态，为下次的攻击打下基础，从而达到连续攻击的目的。

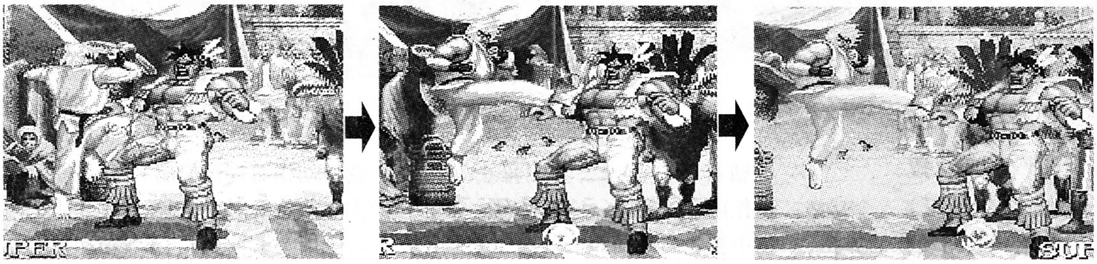


▲拳王先以跳跃重拳击中对手产生第一式，落地后春丽仍处于防御不能状态，趁之尚未清醒加上一记勾拳，这就是连续技了

四种产生连续技的方法:

1.自动连续技:

利用多段技产生连续技，这可以说是最简单的连续技技法，所谓多段技，就是某些招式在使出后能自动产生多段攻击，只要第一击能击中对手，后面的攻击就会自动击中对手，从而产生连续技。从朴实的二段技到华丽的超必杀技都是这个原理，问题就在于它的第一击是否能击中对手啦。



▲肯的龙卷旋风腿是可以连续击打对手的自动连续技

2.近身特定招式配合可产生连续技:

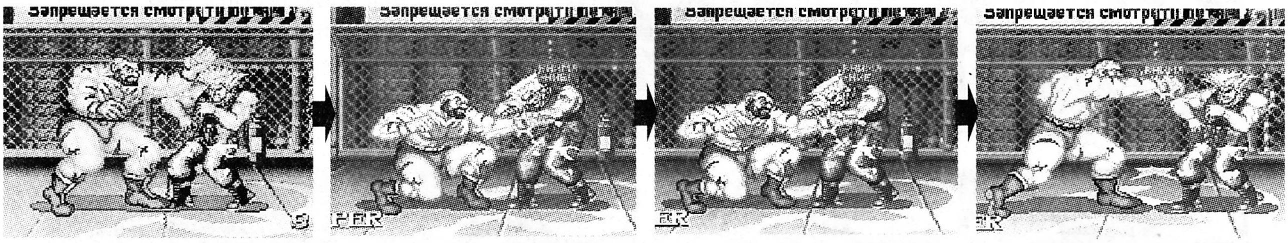
从前页表中可见，尽量缩短招式的连续时间是十分有利于产生连续技的，而用短收招时间的招式配合短出招时间的招式，就可以显著缩短这段招式的连续时间。

那么，为什么要近身呢，因为离得近就可以在下一式有效时间的前半段击中对手，这样也能减少招式的连续时间。而且在招式击中对手后由于反作用力双方的距离会不断变远，要想在下一式的有效时间前半段击中对手也越来越难，这样招式连续时间就越来越长，直至无法满足连续技产生条件或无法击中对手。

大多数选手的轻拳（轻脚）类的轻型攻击一般都有短收招时间和短出招时间的特点，故在近身时是容易用之产生连续技的，要诀自然是要近身并按的足够快，这类轻型攻击还常用在组合连续技中起到承上启下的作用。



▶以轻拳攻击对手面门 ▶对手进入防御不能状态 ▶再吃我一记蛇形刁手

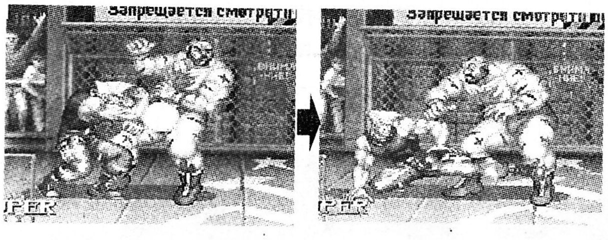


▲近身时以站立轻拳开头，再用蹲下轻拳连续，再补一下蹲下轻拳，最后在离远时再加一记站立轻拳，这是比较复杂的轻型连续技

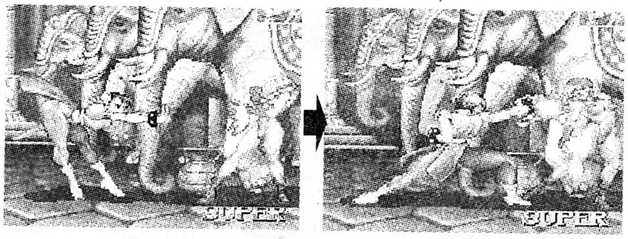


▲VEGA 大人越过对手头顶施以逆向重脚，看！对手进入了防御不能状态，这时用一个轻脚来接续，最后再来一个重脚

此外用普通技接气功技也有可能产生连续技，最典型的例子莫过于古烈的手刀攻击，由于他的手刀收招时间极短，当手刀击中对手使之陷入防御不能状态时，只要距离足够近，就能以其它普通技在对手防御不能状态解除之前再次攻击对手，产生连续技。



▲先用手刀击中对手，再用蹲下中脚接续就可产生连续技



▲当对手处于画面边缘时给一个气功波，对手中招后由于无法后退距离不会变大，这样就可再加一记站立重拳

3. 用抵消技产生连续技：

所谓抵消技，就是用下一个动作来抵消前一个招式收招动作的方法，共有两种抵消技法：

用地面来抵消空中，这是因为空中的招式是不能在地面上存在的，故跳跃攻击的招式若能在快落地时（即跳跃低位攻击）使出，这样在落地时电脑就会自动删去空中招式的收招动作而直接落地，这样就大大缩短了空中招式和地面招式的连续时间，从而形成了产生连续技的条件。

用必杀技抵消普通技，许多必杀技都有可抵消普通技收招动作的特性，在使出普通技后，若能及时使出这些必杀技，电脑就会删除普通技的收招动作而直接使出必杀技来，因为太多数必杀技的出招时间几乎为零，马上即为有效时间，所以这种连续技是最为“连续”的技巧（因为第一招的收招时间和第二招的出招时间都极短，也就是说招式的连续时间几乎为零），但是这种指令的出法也最为复杂，需要高超的技巧才行。

▲在跳跃快落地时攻击对手

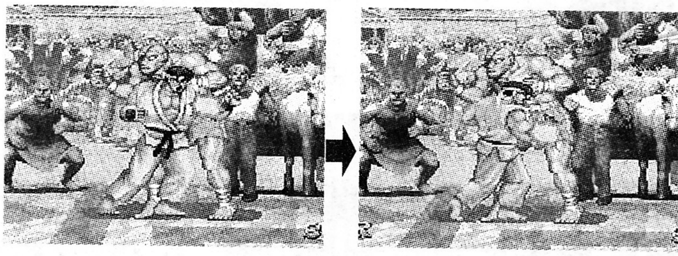


▲落地后取消了空中重腿的收招动作



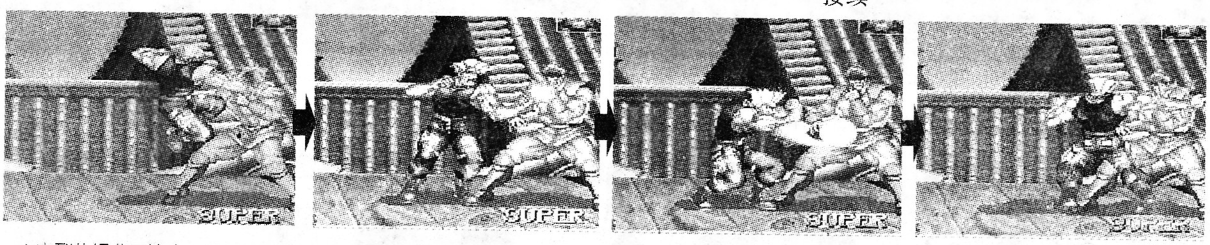
▲这样就能用地面的大扫腿来产生连续技





▲先用重拳击中对手，再用升龙拳抵消重拳的收招动作，这就是重拳升龙拳

实际上一个连续技通常是包含上以上的多种方法，而一般的规律是先用跳跃的低位攻击产生第一击，然后落地时用地面普通技抵消空中技的收招时间，再用必杀技抵消普通技，最后还可用短出招时间的普通技接续……

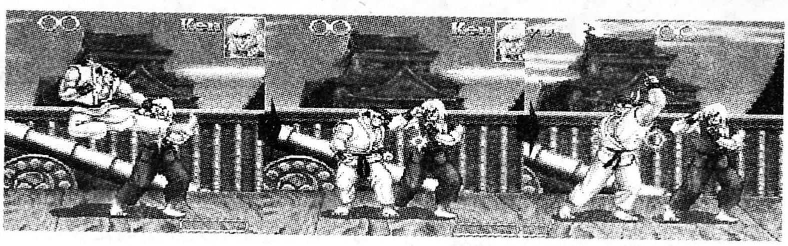


▲古烈的经典四连击：跳跃低位重拳攻击，落下后用站立重拳接续，再用手刀来抵消重拳的收招动作，最后以远身的站立重拳来结束

连续技四大关键条件

1. 第一式必须击中对手

连续技的第一式是整个连续技的关键，它的目的是破坏对手的防御状态，为后继的招式创造连续的机会。如果不能击中对手，后继的招式也就不可能与之连续，可以说成败在此一举。



▲如果连续技的第一击失败，剩下的招式也就不大可能击中对手了

2.近身快速攻击

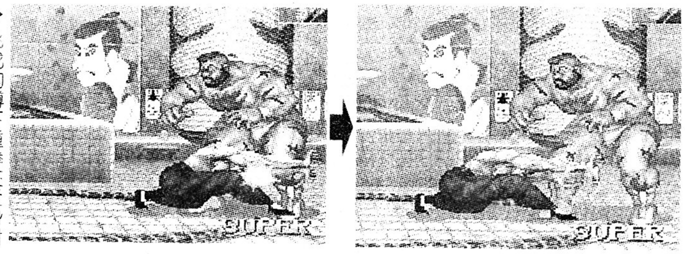
近身对于连续技的意义在前面已有提及，特别是把对手逼在画面边缘使之受到攻击后无法后退更是有利于连续技的形成，而快速攻击指的是要玩家按的足够快，在上一招未完成前就要输入下一招的指令，这样才有可能缩短或抵消前后招式的连续时间。创造出连续技产生条件。

3.跳跃低位攻击

只要对手处于昏迷状态、或用蹲防来防御空中攻击、或不能及时使出有效的对空技来，用这一击就能命中对手，然后再接续地面的其它招式形成连续技，是最常用的连续技第一式。

4.跳跃逆向攻击

一些选手具有跳跃逆向攻击对手的技巧，这样非常容易让对手产生防御判断错误从而防御失败，而且越过对手头顶的攻击对手是很难用招式来反击的，最重要的是逆向攻击落地后将会紧挨着对手，为第二招创造了近身的条件，所以这种跳跃逆向攻击是最适合用于产生连续技的方法，不过需要有对距离的准确判断能力和高超的连续技巧。



▶飞龙的蹲下重拳在近身时攻击位于角落无法后退的对手时即可成为连续技



▶隆的跳跃重脚加蹲下重扫腿，这是《街霸》中最大众化的连续技



▲《SSF2 X》中肯的逆向中腿攻击 ▲落地后接站立重拳 ▲再来一个升龙裂破

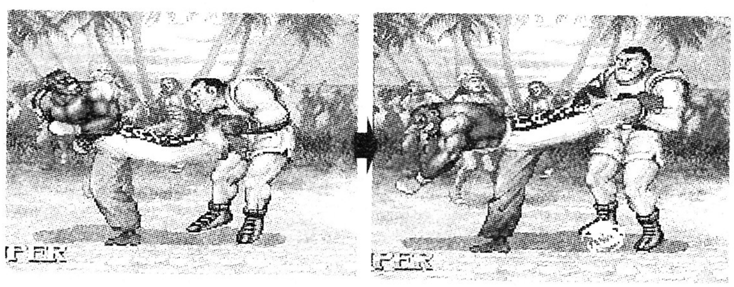
连续技大看台

自动连续技:

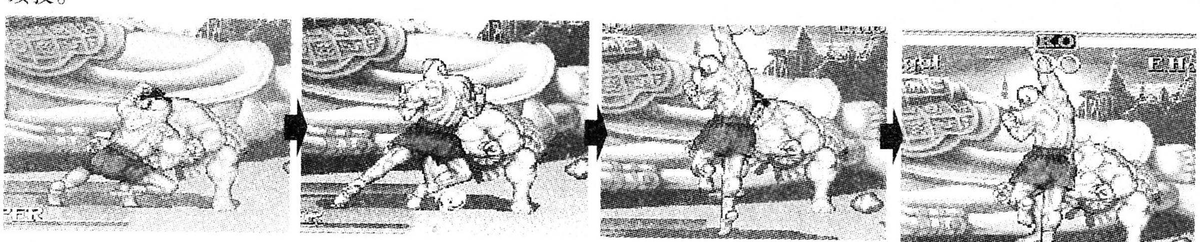
只要第一式发出，后续招式就会由电脑来自动完成，不需你费心啦。

普通自动连续技：由普通技的二段击产生的连续技。

必杀自动连续技：某些必杀技能连续击中对手多次，从而产生连续技。

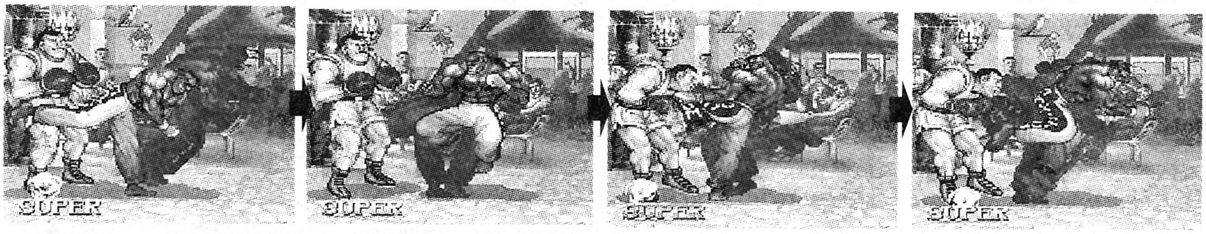


▶这是迪杰离对手有一定距离时的站立中腿攻击，可以连中对手两发



▲《SSF2 X》里沙盖特的重虎升空能将对手从地面一直打往空中，用拳，用肘，用背，最后还能用腰部攻击？

超必杀自动连续技:《SSF2 X》后出现的超必杀技都具有连续攻击的特点,一旦命中,即可成为连续技。



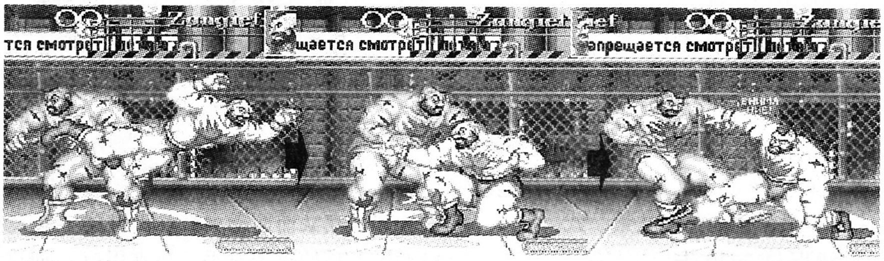
▲带着残影飞出第一腿,转过身来,又是一腿,再次转身,一脚踢飞。

组合连续技:

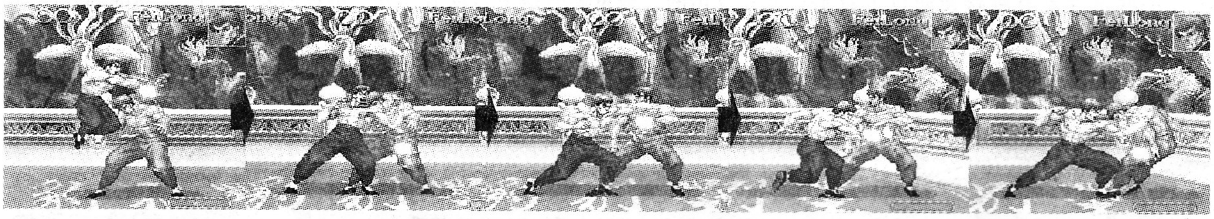
是由各种招式组合而成的上乘连续技巧。

普通组合连续技:由普通技组合而成的连续技。

必杀组合连续技:由普通技和必杀技组合而成的连续技,技巧要求更高。

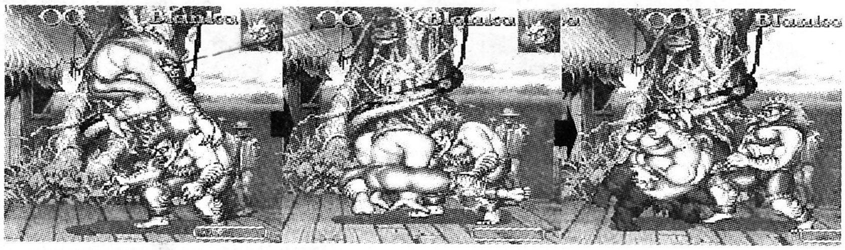


▲越过对手头顶后按下+重拳使用逆向身体压击,落地后接蹲下轻拳数发,离远后以蹲下重扫腿结束连续技。

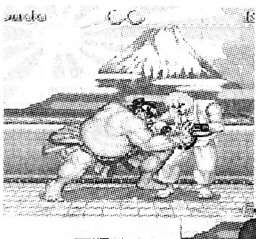


▲跳跃重拳攻击,落地后加站立重拳,再用重烈火拳三段来抵消重拳的收招动作,这就是飞龙的重拳五连技。

超必杀组合连续技(在"X版街霸"后出现):将超必杀技组合于其它连续技中(真够黑的),这样可产生最为强力的连续技,中了这种招式,大概没有反击的机会了……



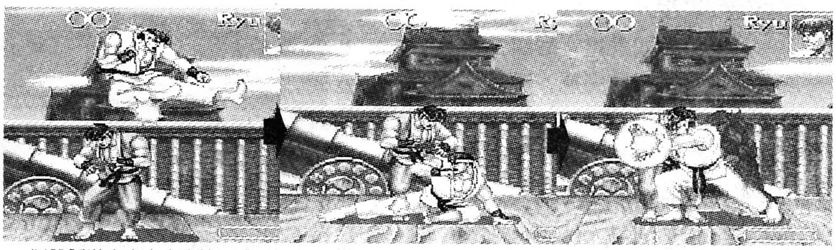
▲先用跳跃重拳加蹲下中脚两个普通技组成连续技,再接一个超必杀技,很有一些难度。



◀本田——先用蹲下中推手击中对手



▶再紧接鬼无双,这是超必杀组合连续技入门的技巧



▲以跳跃逆向攻击产生第一式,落下后用蹲下中脚接续,最后再用超必杀技完成连续技。



▲春丽的跳跃重拳,蹲下中拳,蹲下中脚,千裂腿,这样的连续技很可怕吧!难度亦是非常之高。

电脑游戏手柄分插制作法

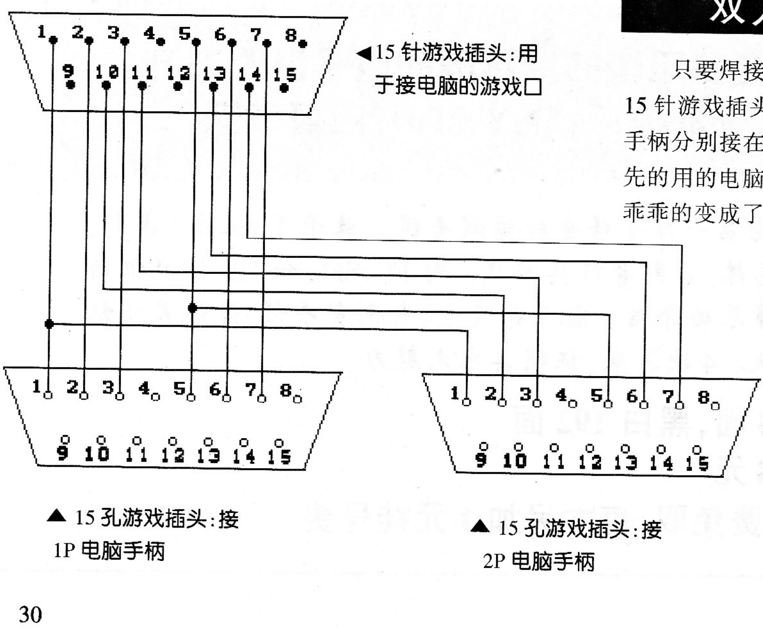
文/特工黄

本刊今年第一期的《自制电脑六键手柄》一文中曾介绍了电脑六键手柄的制作方法，其中提到过电脑的15孔游戏口是可供两个电脑手柄同时使用的，许多玩友来信问："电脑的游戏口只有一个，如何才能接两个手柄呢？"这次我们就为大家公开电脑游戏手柄分插的制作方法，以让电脑玩家实现在电脑上用两只手柄来玩游戏的梦想。

电脑游戏口分析

此部分可参见96年第一期53页上的内容，其中15孔游戏口的管脚的A—E(十六进制) 即对应着这儿的10—15脚。从图中可以看出，1P手柄和2P手柄除了VCC(+5伏电源)和GND(地)是共用的外，它们还各有自己的X位置(左右方向)和Y位置(上下方向)相应的按键，要想使用两只手柄，就必须让1P手柄用BUTTON 1和2，而将BUTTON 3和4分配给2P手柄，这样两只手柄就都能同时在二键模式(2 BUTTON JOYSTICK)下工作。

若您原先用的是四键手柄或由四键模拟的六键手柄(即本刊今年第一期介绍的六键手柄)，由于它们占用了2P手柄使用的两个键，要想同时使用两个手柄，就必须把1P手柄的BUTTON 3、4还给2P手柄，虽然这样导致了1P手柄BUTTON 3、4功能的丧失，但换来了2P手柄的加入，正所谓丢车保帅也！



◀15针游戏插头：用于接电脑的游戏口

▲ 15孔游戏插头：接1P电脑手柄

▲ 15孔游戏插头：接2P电脑手柄

电脑游戏口	游戏手柄 1	游戏手柄 2
1.VCC	VCC	VCC
2.BUTTON 1	BUTTON 1	
3.POSITION X	POSITION X	
5.GND	GND	GND
6.POSITION Y	POSITION Y	
7.BUTTON 2	BUTTON 2	
10:BUTTON 3		BUTTON 3
11:POSITION X1		POSITION X1
13:POSITION Y1		POSITION Y1
14:BUTTON 4		BUTTON 4

手柄分插制作法

先要准备好以下材料：

6芯电缆线两根(可利用完好的手柄线)

15针游戏插头一个(用于接驳电脑的游戏口)

15孔游戏插头二个(最好选用不同颜色以区分1P与2P的手柄接口。)

然后按图所示进行接线，要注意不要焊错连线，特别是电源线和地线不能和其它线发生短路，焊好后要用万用表仔细检查是否有错误，最后最好能在插头与连线之间涂上热熔胶来固定，以确保连线牢靠。

双人同时用手柄玩游戏

只要焊接无误，该分插即可投入使用，先将分插的15针游戏插头插上电脑的15孔游戏口，然后将1P和2P手柄分别接在分插的两个15针游戏口上，这样不管您原先的用的电脑手柄是二键、四键，还是六键的，在这儿都乖乖的变成了二键的模式。

接好手柄后可运行一下本刊今年第一期中介绍的测试程序(用MS—DOS 6．2中带的QBASIC读入程序后按SHIFT+F5运行)，应该能看到两个手柄都被电脑所探测到，若2P手柄的X、Y坐标值和按键都没有反应，排除2P手柄和分插的问题后，就说明您所用的多功能卡实在是太老了，其上的游戏口只支持一个电脑手柄，劝您还是

尽快搞一块声霸卡吧，它既能支持两个手柄又能让您享受到游戏中美妙的音乐。

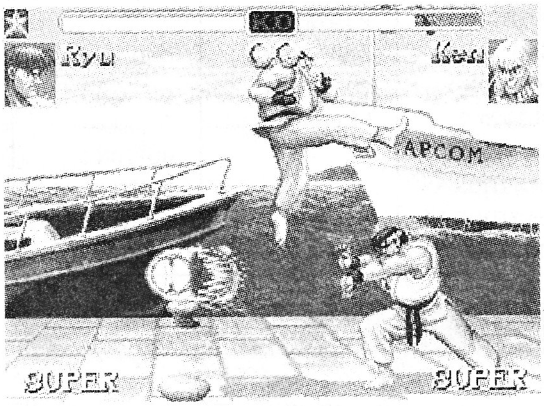
现在可用电脑上的最强格斗游戏《SUPER STREET FIGHTER Ⅱ TRUBO》来试一试分插的功能，先进入 OPTIONS(设定) 中分别把 PLAYER 1(2) CONTROL(1P 和 2P 的操纵器选择)都调成 2 BUTTON JOY (二键模式)再分别进入(CALLBRATE JOYSTICK 1(2)中绕把一圈进行 1P 和 2P 手柄的中心定位，退出 OPTIONS 后进入 VS CHALLENGE 中就可进行双人对战啦！

因为此游戏在二键模式下是根据拳脚两键按键时间的长短来决定拳脚的轻重，所以每人只用两个键也照样能使出三拳三脚，相当于两人都在用六键进行对战 。

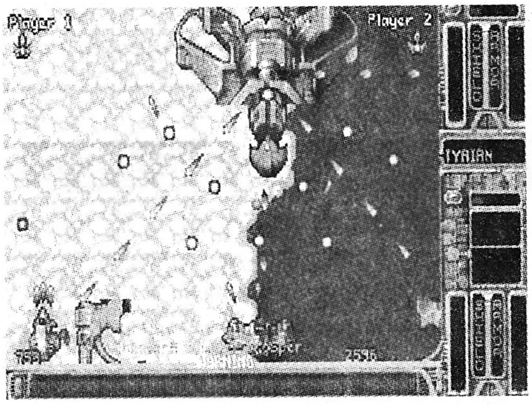
有了这个分插，不仅可在电脑上玩对战格斗游戏，还特别适合玩双人空战、射击游戏，甚至冒险类、体育类、智力类……，只要该游戏支持双人同时用操纵器就行。

电脑上用手柄进行对战的感觉如何？别有一番奇妙的滋味吧。从此，电脑与游戏机之间的距离是不是又缩近了一步？

目前，这种电脑手柄分插已在北京万和游戏一族有售，有兴趣的玩友不妨到本期 14 页万和广告中调查调查。



◀用手柄操纵的隆肯两位劲敌正在电脑上用必杀技一决高下



◀分插在射击游戏中最能大显身手，可双人同时用手柄玩，每人各有『射击』和『爆弹』两个键

玩家不可不看

玩家不可不藏



游戏制作入门(三)

——动画基础

LV. = 3
HP = 30
MP = 30

文/魔法师

Hi,各位玩友,大家好!

这回的目的是——咳咳,喝口茶——是动画。

电子游戏之所以让人感兴趣，动画是一个重要的因素。哦,不要把 GAME 里的动画误解为只是 GAME 中的片头片尾和叙事的过场画面。在 GAME 中动画无所不在。

电影，卡通与 GAME 的动画在原理上实际是相同的，都是连续播放有一些差别的画面，使人产生视觉的错觉，感觉画面上的物体在动。动画动画，就是有变动的画面嘛!通俗通俗,真是通俗的解释,哈哈哈哈哈(某编:魔法师的狂笑,真不知笑什么)。

动画中的帧数(一秒内播放的张数)与流畅度,真实度成正比。ANIMATION，一般一秒播放 24 张画面就可达到很好的效果。日本的部分 ANIMATION 实际上只是一秒 8 幅,经过一些处理也可以达到不错的效果。而 GAME 中的动画，不是依靠时间来播放的，而且不同游戏的动画细致程度也不同，没有一个标准。目前最强的就是 SEGA 的 VR2,竟然能达到一秒 60 幅,OH,MY GOD!可想其动画之流畅真实。

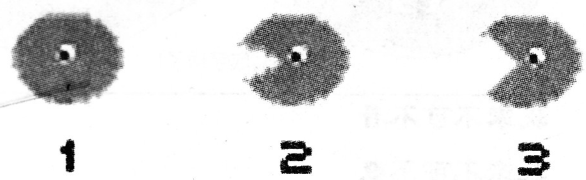
ANIMATION 与 GAME 动画的不同有几处:首先,ANIMATION 的动画是按时间顺序播放的，而 GAME 的是依靠键控有选择的播放,比如《街霸》里 KEN,输入下,右下,右,拳打出升龙拳!而下,左下,左,腿使出龙卷旋风腿。第二,ANIMATION 一般都是全屏动画,GAME 里经常是局部的动画(前景动画，人物，车辆及自然景等)覆盖在背景上。NO.3, ANIMATION 几乎不受分辨率的限制。本人为某电视节目制作 ANIMATION 时，所用的分辨率是 800×600。而 GAME 里的前景动画的大小一般在 100×100 之内,最明显的就是《DRAGON QUEST》类 RPG 中的角色们, 20×20 的动画，可真够呛（小得几乎看不出作得是什么)。

讲了这么一大堆，下面聊聊如何去制作 GAME 里的简单前景动画。

软件工具自然是 ANIMATOR！能即时的表现出动画效果使 ANIMATOR 在制作 GAME 图象上优于其他图形软件(ANIMATOR 本来就是动画软件嘛)。如何用?自己去书店买本操作手册。其实,自己窝家里琢磨一天也就差不多了解了。

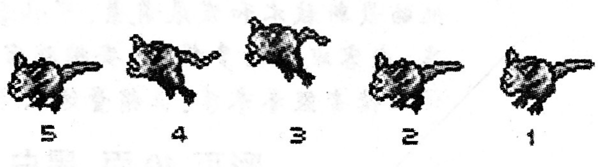
入手时，简单一些的(2,3 帧的动作)。比如 PACMAN 张嘴——啊啊。注意!一般用的的大小是 20×20,如果用 60×60 的 PACMAN，同样时间内播放只用 3 帧会显得极其不流畅,跳跃感太强。尺寸越大,运动时间越长,图象动作的分帧就应越细。

是不是 PACMAN 太简单了?嘿嘿,来个 NORMAL 的一某某怪兽。一蹦一蹦的,RPG 中很常见的角色。作复杂一点的，一定要有画草图，当然心里有也一样。这点很重要,可是俺(怎么又用了这人称代词!)用血泪(某编:泪可能有,血嘛……)和金钱(=时间)换来的。而且,颜色的层进一定要有续!要不在动画的时候,角色的身上就会象碎玻璃一样闪来闪去。还有……我还是留一手，学学猫……(某编:实际上魔法师已经无 MP 了,嘿嘿,打肿脸充肥肥!)

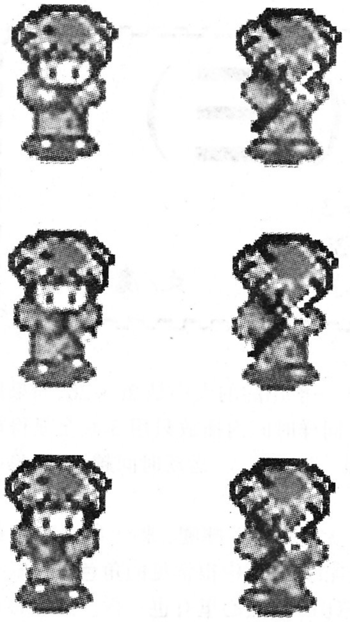


▲PACMAN,就是吃豆,多令人怀念的游戏

一般的状态是站立,行走和跑动。每个状态都有前后左右四个视角。在行走和跑动中又要分左右。算一算,一个人物起码要有 10 幅。早期的 RPG 中人物的行走是一格一格的，不移动的人便原地踏步，很 Q,《DRAGON QUEST》(FC)和《侠客英雄传》(PC)上的人物们就是如此。制作此类行走动作时只要作出手脚有伸有缩即可。其实,如果人物左右对称,镜象一下就 OK 了!现在新型 RPG 是非常强调细节动作的,一抬首一投足都十分精细。行走和跑动也不再是一格一格的，而是非常连续的，十分接近 ANIMATION,只不过尺寸小一些,分辨率低一些罢了。比如史克



▲怪兽:
1.平常站立的姿势　2.曲身,蓄力,准备起跳
3.大力的起跳!　4. 动动尾巴
5.安全落地

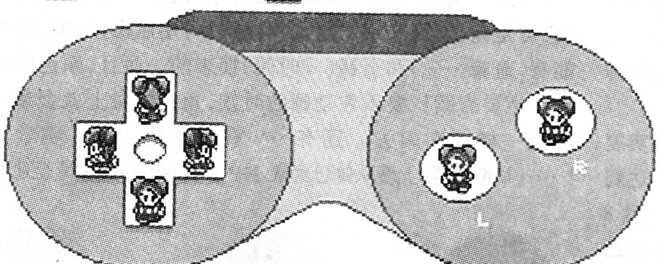


◀（人物）正面和背面，平常站立的姿势和行走的动作

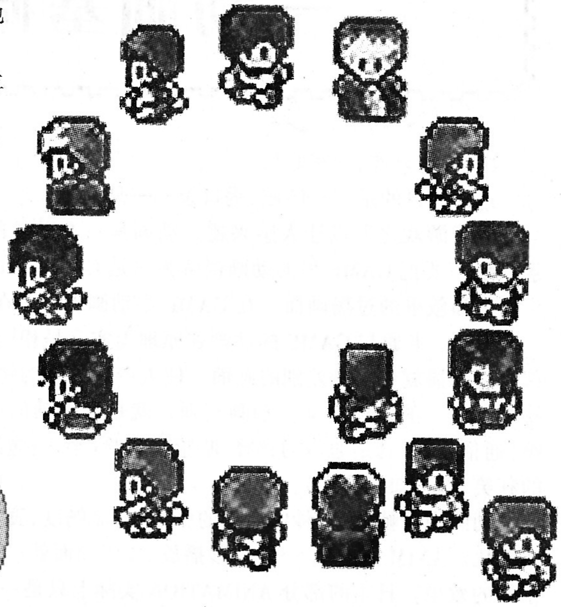
威尔的《CHRONO TRIGGER》，精彩！制作此类行走动作，可就不容易了，要有一定的动画基本功，比如如何分帧啦，控制连续性啦……不太会画的玩友们可不要灰心，谁生下来就会画画，拿出你的 POWER 来！

我讲的只是基础的基础，如果想成为一流的 GAME 画者，不光要不断练习，还要多玩 GAME。可不光是"傻"玩，要领悟精品 GAME 动画的精髓！（某编：跟真的似的，其实他也没领悟。）

好好练功，再见！GAMERS！



▲哈哈，成手柄了！



▲早期 RPG 人物就是 Q，其特点是可爱的大头！

玩家不可不看

玩家不可不藏





一起在广茂的非洲大陆进行前所未有的冒险吧！

非洲探险

机种 A'CAN	厂商熊猫	类型 TAB	容量 8M

文/索冰

A'CAN 做为纯粹的本土化主机，实现了家用机全中文游戏的理想，在个人电脑上走红的中文游戏自然不会被落下，本期要介绍的，便是这样一部出生在电脑现已转生于 A'CAN 上的桌棋类名作——非洲探险

ABOUT THIS GAME

如果概括地说，"非洲探险"是一个典型的"大富翁"型桌棋节目，这样听起来似乎并没有多少新意，但实际上它是有着很多特点的。

首先，本节目是可以多人同时进行的，若在主机上配置多人分插，最多可以达 6P 参加 GAME，那真是热闹精彩的游戏场面。

其次，"非洲探险"较之普通 TAB 类节目的明显区别是游戏中设计了大量神奇巫术，按作用可分为特殊系（投机巫术，为自己在游戏中的各种行动提供便利）、攻击系（损人利己或只损人不利己）及防御系（对抗攻击系，保护自己的正当利益及行动自由）。这些巫术是可以在巫师的商店购买的，虽说创意并不算新鲜，只是同类节目中卡片的翻版，但其种类之多，作用之奇，的确可称得上节目的一大特色。

一个游戏的寿命，与它的类型有着很大的关系，如卷轴型的 ACT、STG，即使制作得再好，对于玩家，游戏时有一点感触是无法避免的，这就是固定程序的单调。再精彩，再优秀的画面及音乐也无法弥补这一缺陷，只要玩家稍微记熟一些程序，很快就会觉得该节目失去了挑战及新鲜感，说白点就是"玩厌了"。

那么，什么样的节目才经得起时间的考验呢？这就是不会走入模式化的游戏，基本上可以分为两类：一类是电脑随机给出程序和难题，每次玩均不相同，均能带来新挑战。代表作品自然是方块类节目，不过在其它作品中也偶能看到这种创意，比如 SFC 的"不思议之迷宫"1 代和 2 代中，每次游戏，从相同入口进去，迷宫却都不同。

另一类则是可以两人或多人同时参加，互相进行对抗的节目，代表性的自然就是"街霸"、"饿狼"等对战游戏，以及多人的桌棋型节目如"超级人生游戏"、"大富翁"及本款"非洲探险"。

当然，一个成功又禁玩的作品不光要创意一流，其制作的完整性与游戏的规模才是决定其寿命的主要因素。体现在本作中是哪些方面呢？自然地图的大小，情节及道具的丰富与否是关键，"非洲探险"在此几方面无疑均是成功的。

都有什么样的角色呢？

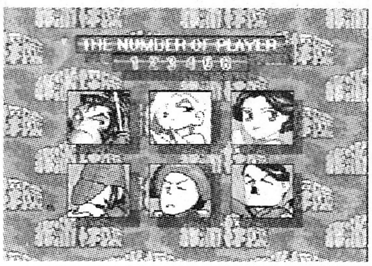
参加壮大非洲探险的英雄共有六位，都是妇孺皆知的著名（?）历史人物！

■ 宫本武藏

在严流岛击败小次郎后，武藏颇有所向无敌的失落感，大批不知高低的家伙整天追着要与他比武弄得他十分烦燥，而这时日本天皇所发下"向非洲进军"的手谕传到了武藏手中。为了大和民族的荣誉和自身的理想，武藏毅然前往非洲。

■ 买单娜

做为世界级的超级大明星，虽已取得了足够傲视全球艺人的成就，但她对这种日复一日的模式化生活已感到厌倦，她的目光转向广阔的非洲，她的目标并不只是那里传说中的宝藏，同时也为世人显示她的实力，证明她不是简单的花瓶偶像。



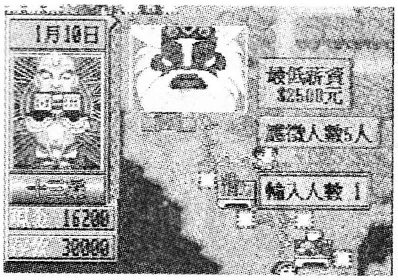
▲选择富有个性的人物！



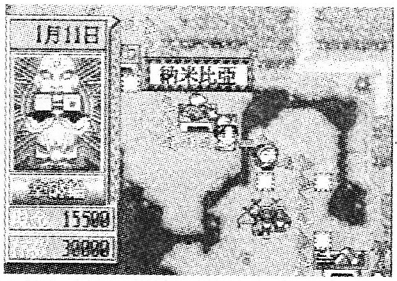
▲在陌生的土地上，投资要谨慎！



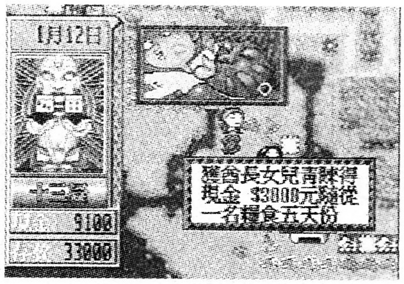
▲粮食、子弹、药品……都是必不可少的。



▲首次面临跟班雇佣的选择



▲刚开始时大家状况都一样



▲该说是意外之喜吗？

■ **十三姨**

在中国乃至全世界都堪称女性楷模的十三姨，向来以民族兴亡为己任，因见到国库亏空，慈禧太后又大量挪动军费去挥霍，没钱增强国防。于是在黄飞鸿大哥的鼓励下勇敢地前往非洲，希望能以此唤醒国人，发愤图强，振兴中华。

■ **福尔摩斯**

“自从打败了莫里亚迪教授，伦敦变成了一座乏味的城市”多年来，伦敦风平浪静，可烦透了福尔摩斯，首先，没有新奇的挑战，无法施展才能，并且他的存款也到了紧要关头，这时在邮报上看到了非洲宝藏的消息，当下便决心向非洲宝藏挑战。

■ **拿破轮**

自军中退伍后(?)拿破轮当了车行的杂工，每天做的都是修补轮胎之类的脏活。因此他太太约瑟芬很不满意，整天对他抱怨，甚至开始挑剔他的身高…在这种处境下的男人当然是很不好受的，为挽回面子，他重新披上战袍向非洲进攻了。

■ **吸特乐**

在德国宣传自己“统一世界”的理想，但长期不被世人所认同，处处遭到冷遇。不过他凭着自己独有的执着是不会放弃任何机会的，如今，他正决心到非洲去传播自己的理想，当然，寻宝的目的也在其中。

地图与基本指令

“非洲探险”顾名思义，是以非洲为场地展开的游戏。而本节目不同于一般 TAB 的地方是，虽只有一块版面，却分为里圈和外圈两层，只有在外圈积蓄了足够的装备和金钱，即子弹三十五箱、药品二十盒、粮食二十天份及跟班的土著五名，才可以进入内圈的丛林寻宝，而在丛林中这些装备会逐渐消耗掉，若有一项为零时就必须退回外圈重新作准备。

基本菜单，最上方是日期显示，向下看有一个土著供奉的神祇，再下去是玩者所选角色的姓名，最下面是现在持有的金钱及拥有多少存款的显示。

神像其实就是指令菜单，用方向键上下来选择指令项目。

头饰：存、取进度及速度设定

嘴巴：可调查自己及他人的装备

龟壳：手中捧的龟壳就是用来摇点的签筒。

魔珠：可以存储所得到的法术，最多十项。

附录：法术全表

投机的巫术

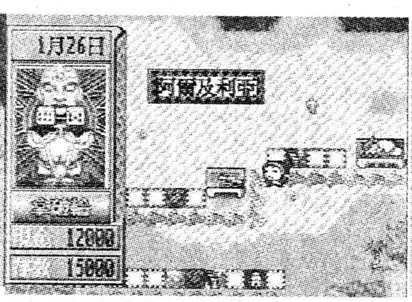
名称	说明	抵制术
飞天术	须缴过桥费或被困沼泽时	——
隐身术	须缴休息费时	——
市价操控术	在交易所中操控市价	——
义收术	可使土地当前产量提升三十倍	——
点金术	被施法的矿区会成为金矿	——
分身术	可避牢狱之灾	——
梦想成真术	空地转眼成饭店	——
透视术	在赌场中，可窥知即将发出的牌	——

保命的巫术

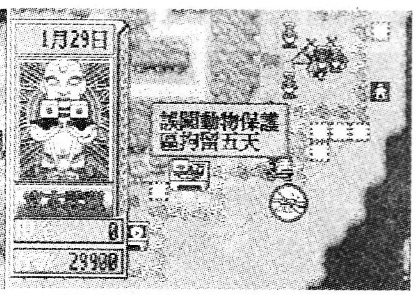
名称	说明	抵制术
绿油精	被施催眠术时	——
定心术	被施失魂术时	——
强身术	被施降头术时	——
驱毒术	被施虫毒术时	——
转移术	可将加于己身的巫术转给别人	转移术
无敌术	百术不侵	——



▲若资金充足，不妨多买一些法术



▲进入阿尔及利亚境内



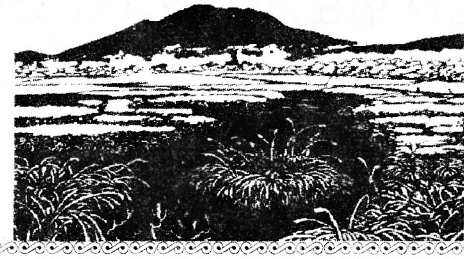
▲意外的失误，真是窝火

海外采风

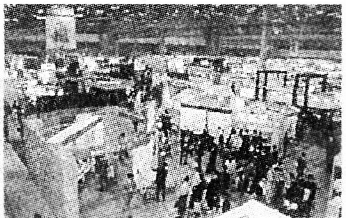
新消息　快节奏　短文字

欲知 GAME 天一事

请看——



NET WORK EXPO'96 开幕



▲人头涌动的展示会，辉煌的成就一现眼前！



◀X－BAND 是最受关注的产品

2 月 14 日～16 日，于日本幕张 MASS 召开了名为 NET WORK EXPO'96 展示会。该展会是以"宣传多媒体时代的企业情报系统"为主题，由日经 BP 社主办的。会上展出了与 NET WORK 有关的各种电脑产品、软件及硬件，并设有实际体验的展台。展示中受到瞩目的是 NTT 推出的超任用通信 MODEM——X BAND，在现场设有供玩者体验的展台，观众可实际体验用 X——BAND 进行"街霸"等节目的通信对战。

"PIPPIN"新闻发布会

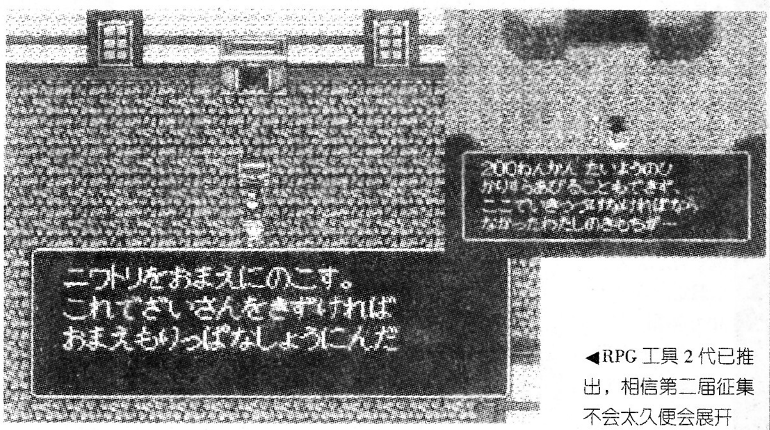
2 月中旬，BANDAI 召开了"PIPPIN ART MARK"新闻发布会。主要内容是在 PIPPIN 发卖前夕进行主机性能的详细解说及公布其独特的贩卖方法。

PIPPIN 将通过与 BANDAI 签有加盟店契约的店铺让消费者进行直接体验，用试玩及观看 DEMO 等方式了解主机各软件，然后决定是否购买。加盟店包括游戏专卖店、书店，及唱片店，而定价(含 ART MARK 主机及通信 MODEM 和 4 款软件）共 64800 日元，以主机而言似乎偏高，其销路有待时间证明。究竟能否在群雄角逐中脱颖而出呢？

1000 万日元赏金?!"RPG 工具"征集揭晓

国内的玩友们因文化差异及语言障碍，很少有人下功夫琢磨过一个 GAME，它是由 ASCII 推出的一款可以自己设计地图、角色、情节的创新作品"RPG 工具"。而在日本则不同，ASCII 甚至举办了奖金总合为 1000 万日元的游戏征集。

现在，这一活动已经有了结果，共收到多达 3477 部作品，大奖由一名 17 岁的兵库县高校生获得，他的作品中从角色设定到对白均是具有专业水平的感觉，受到了业界许多前辈的好评。

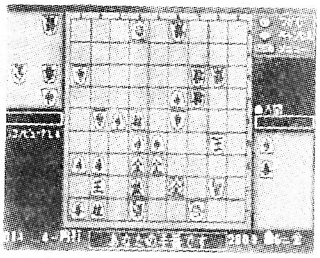


◀RPG 工具 2 代已推出，相信第二届征集不会太久便会展开

SETA 的任天堂 64GAME 公开

以"超真实麻雀"系列著名的 SETA 公司，近日宣布参入任 64 的第一部作品"最强羽生将棋"。本节目是由日前刚刚得到史上第一个"日本将棋七冠王"荣誉的名人羽生善治先生监修的，本节目有望借助任 64 的处理，运算能力，达到一个新的将棋节目水准。

责任编辑:KING



▲AI 会做到什么程度呢?

4 月份新作发售表

（注:★为推荐作品,▲为发售日可能变更）

SFC

游戏	厂商	类型
★鲁多拉之秘宝	SQUARE	RPG
音乐工具	ASCII	SLG
实战柏青哥·山佐传说	SAMMY	ETC
SUPER PANG DX	YUTAKA	PUZ
★魔法阵古鲁古鲁 2	ENIX	RPG
★J 联盟足球'96	EPOCH	SPG
一发逆转竞轮竞艇	BUP	SPG
HEIWA 柏青哥	JOYIN SYSTEM	ETC
蓬莱学园之冒险	J·WING	RPG
SPREGUN POWE	NAXAT	ACT
冠军赛马 Ⅲ R	HEKUTO	SLG
★超级炸弹人 4	HUDSON	ACT
▲树之传说	文明脑	RPG
▲DARK HALF	ENIX	RPG
自制音乐小说	ASCII	ETC
邻居冒险队	PIONEER	AVG

SS

游戏	厂商	类型
铁球弹珠台	G.C	ETC
泰坦战争	BMG	STG
3X3EYES	日本 CREAT	RPG
★七秘馆	光荣	AVG
★三国志英杰传	光荣	SLG
★信长野望 RETURNS	光荣	SLG
★小叮当野比与复活之星	EPOCH	AVG
IREM 怀旧合辑	I'MAX	ETC
庆应游击队活剧编	VICTOR	ETC
★洛克人 X3	CAPCOM	ACT
★首脑蜂	ATLUS	STG
★音速战机 SPECICL	MEDIA QUEST	STG
麻雀上手	CAPCOM	TAB
精灵王纪传	SEGA	RPG
▲剑与魔杖	MACRO CAVIN	RPG
▲柯普拉	TAKARA	ACT
爆烈猎人	I'MAX	ETC

PS

游戏	厂商	类型
俄罗斯方块 X	BPS	PUZ
双截龙	ABRAN BRAND	ACT
3D 小旅鼠	SCE	ETC
★大盗伍佑卫门	KONAMI	ACT
★名车大赛 DX	E·A	RAC
小蜜蜂 3	NAMCO	STG
★洛克人 X3	CAPCOM	ACT
★J 联盟'96	E·A	SPG
★信长疾风记	光荣	SLG
POTESTAS	NEXES	ETC
★VR 飞龙之拳	文明脑	ACT
天使之翼 J	BANDAI	SPG
心理游戏	VISIT	ETC
ASA 高尔夫	NAXAT	SPG
THEHIVE WARS	KSS	SLG
空牙 2001	E·X·T	STG
国际象棋王	ALTON	TAB
▲恶魔城 X	KONAMI	ACT
▲斩红郎无双剑	SNK	FIG
▲X－MEN	CAPCOM	FIG
▲NBA LIVE96	ACCLAIM	SPG

3DO

游戏	厂商	类型
★洛克人 X3	CAPCOM	ACT
★BFS 风之封印	LIGHT STAFF	RPG
麻雀上手	CAPCOM	TAB
★诞生	SHAR ROCK	SLG
▲鬼马小精灵	INTER PLAY	AVG
★D 之食卓 2	WARP	AVG
▲回归魔域	BANDAI	STG

NGO

游戏	厂商	类型
★神凰拳	SARUAS	ACT
★超铁龙神	SARUAS	STG
大决战高尔夫	NASKA	SPG
▲真说侍魂武士道烈传	SNK	RPG
▲NINJA MASTER'S－霸王忍法帐	SNK	ACT
龙虎之拳外传	SNK	ACT
▲格斗排球	VIDEO SYSTEM	SPT

GB

游戏	厂商	类型
垂约达人手帐	STAR	SPG
▲热斗 95 格斗之王	TAKARA	ACT
▲风来之西林 GB	CHUN	RPG

VB

游戏	厂商	类型
★VR 炸弹人	HUDSON	AST
新日本摔角	TOMY	ACT
湾岸战线 RED CITY	ASMIK	SLG

GG

游戏	厂商	类型
怪盗林迪尔	SEGA	ACT

责编:KING

传闻：游戏界真相大公开

文/叶伟、特工黄、热斗



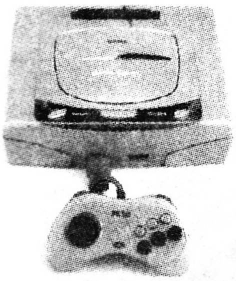
电玩界的春天与春天的流言

游戏界秘辛，首次披露



来自海外的传闻

传闻：为了提高光驱的读盘速度和游戏的质量，土星将推出卡带＋光碟的游戏。



“关于这一点，日本各游戏杂志上都做了报道。这套系统称为‘双倍提升卡带系统’，利用卡带增加内存的原理来减少CD的读取时间和次数，从而提高游戏的质量。”（消息灵通人士）

那么，该系统首先对应的游戏是...？

“应该就是SNK的《’95格斗之王》了。现在游戏的背景和动画都载在卡带之中。CD则负责人物的动作和音乐，看上去画面的质量明显高于原作，移植度相当高。而最为突出的一点是读盘速度加快。整个游戏几乎看不出停顿的痕迹。”（同上）

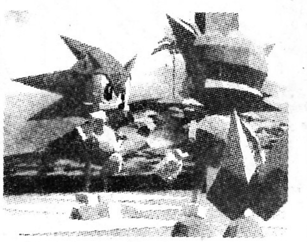
但是，这样一来售价会不会增加呢？

《’95格斗之王》使用的是16M的卡带，连卡带加CD的定价是7800日元，虽然比其它游戏的价格高一些，但也并不是太贵。考虑到内存的成本，这个售价还是比较合算的。”（同上）

卡带＋光碟，固然具有独创意味。然而分开使用后，不便和麻烦是显而易见的，玩家们是否能够适应这种新的形式呢？

★土星制作卡带＋光碟的游戏？

传闻：尽管世嘉尚未发表制作SS版“索尼克”的消息，但是索尼克不久便会在土星上出现！



“制作‘索尼克’系列的小组确实已回到日本，现在正准备推出新游戏，不过与‘索尼克’是完全不同的。虽然游戏的详情尚不能透露，但画面的厉害是无可比拟的。任何人都绝对会被震惊，相当值得期待。”（世嘉 宣传部）

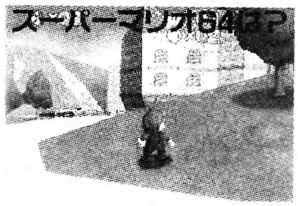
不是“索尼克”的系列，刺猬迷们可能会有些失望了。不过……

“‘对战索尼克’的街机推出之后，土星作移植也在情理之中。”（世嘉 AM2 铃木裕）

“索尼克”也许会以另外的方式登场。

世嘉索尼克会在土星上亮相

传闻：宣布了将在4月21日发售美版和日版的N64，有关发售即将推迟的说法到处流传。美国某会社甚至宣称：“恐怕美版N64要到7月份才能发卖。”



“日本的发售不会延期，美版也定在4月21日不变。因为N64以前没有在美国展出过，而正式的出展又要等到5月的E3展览会，所以会有人认为美版的N64要在E3展以后才会发售了。不过发售和展览是两回事情。”（美国任天堂 荒川社长）

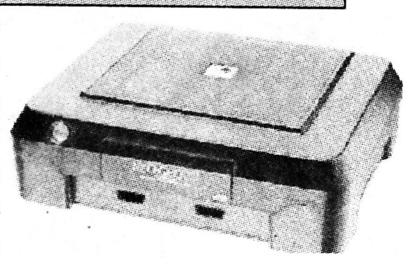
难道延期只是传说？

“这纯粹是外交语言。事实上今年二月任天堂的美版N64已经宣布延至9月30日发售了。现在看来，软件太少是推迟发售的主要原因。据业界估计头一年N64的游戏连十个都没有。这样的话，说不定连日版N64也要推迟发售的。”（业界内某人士）

确实有点道理，尤其在SQUARE宣布加盟PS之后...N64是不是有点“众叛亲离”的感觉？

N64推迟发售？

传闻：SNK也要推出64位机？



这样的传闻是有的，即SNK为对付众多竞争对手，将于今年初推出64位机底板。不过这不是家用机，而是街机上用的。做为64位机当然少不了3D功能，不过第一块新底板及游戏既不是《饿狼传说》，也不是《龙虎之拳》，而是SNK的第一个赛车游戏。另外《饿狼》和《龙虎》的3D化计划已在策划中，这样的艺术形式的转化相信会使玩家耳目一新。

至于家用机方面，据说SNK仔细地研究了目前发售和准备发售的次世代机，态度相当的审慎。面对几家势头强劲的强敌，搞得不好真要血本无归。SNK知难而退，暂时还没有将64位底板家庭化的计划。仍将倍速光驱的NEO・GEO－CD・2做为主力机种。

传闻：任天堂陷入困境？


苦境の任天堂

予想外の販売不振

这个传闻的来源是：前不久日本《日经产业新闻》刊载了一篇报道，当中分析了任天堂公司在推出“VIRTUAL BOY”之后游戏业的况状而引起的。据这篇文章说，任天堂由于“VB”的反应不太理想，N64迟迟不能推出，而超级任天堂的市场日渐缩减，在没有有效反击对策之下正陷入苦恼中。

文中指出，由于预想不到的销量不畅，VB在各游戏店中大量积压，不得不割肉销售。原本以12000日元入货的商家只能以9800日元出手，以求保本。据说更有些商家把售价调至7800日元，那更是割肉出血了。美国方面已宣布VB降价20美元，新价格是每台159.95美元，并随赠一个GAME。

VB第一批生产量是15万部，但大部分游戏店主机只售出45%，软件更只有二成左右，所以任天堂中止了第二批生产的计划。任天堂原订的销售目标是300万部，但业界一般的估计是不会超过100万部，这会令任天堂收入减少500亿日元。VB销售战的失败可以说是十年来春风满帆的任天堂初次尝到苦果。

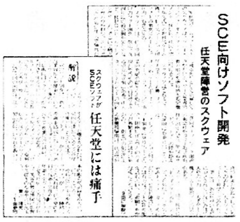
另一方面超任（SFC）也面临销售不振的局面，其软、硬件的销售量只是去年同期的三分之一到四分之一。批发商也开始向任天堂施加压力，要求把主机的希望销售价降低到9800日元，游戏卡则降至6800至7800日元。

海外市场也很严峻，任天堂96年第一季度的超任出口量预计是250万台，是前年同期的三分之一。

现在任天堂最强有力的反击武器当然是N64，但是到目前为止许多公司还未拿到“支援开发T001”（用来开发游戏的程式库）。SQUARE职员表示他们的N64游戏最早也要到96年下半年才能推出。另有消息说SONY为配合PS销量实破300万台，将把PS的希望销售价调低到19800日元。如果真是这样的话，任天堂的N64将失去价格优势。SONY真不愧是索尼啊！

ENIX与SQUARE加盟次世代？

传闻：SQUARE已正式宣布加盟PS，从而使次世代之争更加扑朔迷离。同时，其它著名软件公司如ENIX，最近也会有新的加盟举动。


SCE向けソフト開発

任天堂陣営のスクウェア

解説

スクウェアがSCEソフト

任天堂には痛手

“SQUARE加盟PS是当然的事实，这样看来，ENIX加盟次世代机也不是不可能的。因为当初这两家公司都曾经表示过，只要次世代机的销量超过二百万台，就会考虑加入。”（业界内人士）

那么，ENIX可能加入的公司是...

“如果从商业竞争的角度来说，ENIX可能加入的公司会是世嘉的土星。”（同上）

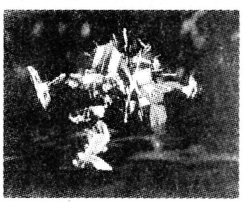
真是令人震惊！这样推断的理由究竟是什么呢？

“事实上ENIX与世嘉的关系一直较好。数年前福岛社长曾经表示过‘要考虑推出MD的DQ系列’的意向；而对于PS，ENIX则称‘未到五百万台前不会考虑’。在SQUARE宣布加盟PS之后，世嘉也传出了‘某超人气RPG商社，今春以后加入土星’的消息，并称‘该社将于年底推出某超大作的续篇，以对抗PS的FF7’。而现在尚未与土星签约的日本公司，以RPG出名的除了ENIX外没有别的公司，目前也唯有DQ7可以与FF7争雄。为了与SQUARE竞争，相信ENIX选择土星的可能性更大。”（消息灵通人士）

这样说来，土星的用户亦可以欢呼雀跃了！

64DD是怎么回事？

传闻：任天堂N 64的DD（磁碟系统）是特制的？



N 64的磁碟系统，已决定采64Mbyte的磁碟。…关于这件事众说纷纭，以磁碟需64M的大容量而言，任天堂要开发新格式的磁碟吗？

“N 64的磁碟系统是不会使用新格式磁碟的，仍以个人电脑的DISK为基本方式，但不会直接使用，将进行任天堂独有的改良。”

任天堂将推出特别版的磁碟产品。其真面目要等到5月份美国E3展才能见分晓。

INTERNET与N 64

传闻：任64可与INTERNET连接？



与磁碟系统同样受瞩目的是已决定制作的N 64用MODEM。

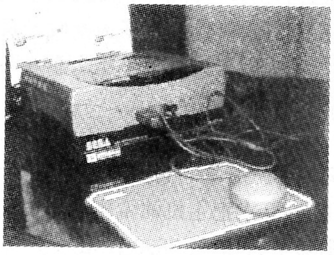
“现在个人电脑的本体内部全面向可连接INTERNET的机能方向发展，游戏机也应将INTERNET作为标准化设计。N 64以磁碟系统的大容量，将文件下载是很容易的事”（美国任天堂社长荒川）。

那么，为何仍未发表呢？

“将与DISK同时，在E3上可见到。”

5月份美国的E3展，真是令人期待。

传闻：世嘉将推出更强的64位机？



根据可靠的消息，世嘉将于98年推出强化机种“SATURN2”，以应付不断增多的对手。究竟S2会以什么形式推出，是否象3DO的M2那样，是增强附件，还是干脆直接进化到64位机，目前还没有确实的情报。有消息说，世嘉曾有意购买由美国公司研制的3DO提升装置M2的专利权，可是目前公布的松下电器是以一亿美元(大约八亿三千万人民币)的代价取得此64位机。相信世嘉方面会觉得价格不划算，故放弃角逐。不过，有一点可以肯定，就是面对M2和N64这两位强敌，进一步加强功能是理所当然的。何况还有咄咄逼人的索尼PS，不知暗藏什么杀机。

或许有人会发出疑问：“既然世嘉会推出S2，那么现在何必要卖SATURN呢？”可是单看世嘉96年的攻势，以上问题就会迎刃而解。经过95年与PS硬碰硬的火拼，SATURN已经稳稳地占有25%的市场占有率。而在年末急风暴雨般地推出《VF2》、《VR COP》及《X－MEN》等人气组合拳，以及5000日元回赠的宣传计划，的确将PS的锋头抢过来。目前，世嘉方面为了96年达到总销量500万台的目标，制定了一整套计划。游戏方面，有第二轮RPG攻势，包括《DRAGON FORCE》、《THOR－精灵王纪传》《AIRS ADVENTURE》、《天外魔境第四默示录》及《DARK SAVIOR》等。街机移植节目有，《FIGHTIHG VIPERS(格斗之蛇)》、《电脑战机VIRTUAON》及传说中的《VF3》等。由其他厂商支持的《同级生》、《卒业》、《饿狼传说3》及《格斗天王95》等。硬件方面亦在扩展其联网服务功能。此外，MODEM、键盘及通讯对战亦会推出。从以上各点看，世嘉目前正全力以赴打SATURN牌，对SATURN情有独钟的玩家大可放心购买，一时半载绝不会过时的。

SATURN 2代问世！

传闻：由于日本市场的衰落和重心向次世代机的转移，MD将不再推出新的游戏。



“‘SHADOW RUN’和‘魔导物语’以外，暂时没有其它的计划。”(世嘉 计划部)

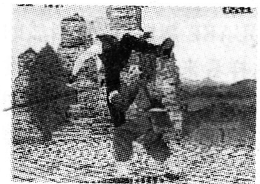
暂时没有？是不是“永远没有”呢？

“美版MD的市场仍然很大，因此美版MD的游戏还会继续出版。而日文化又不是什么困难的工作，所以也不能排除移植一些人气的美版游戏的可能。”(消息灵通人士)

希望不会真的停止出版，否则对大陆的玩家来说就太不公平了。

MD将停止制作软件？

传闻：“VF”热浪继续翻滚。在MD发售“VR战士”以后，世嘉的手掌式游戏机GG上也要推出“VR战士”！



“不单单是GG要推出‘VF’，GB上也要推出‘斗神传’，这已经是确定了的事实。不过，GG版‘VF’并非如其它机种那样即时处理多边形，只是普通的二维对战游戏。全称叫做‘VR战士迷你’，是根据去年上映的卡通连续剧‘VR战士’改编的。GB的‘斗神传’也是同样的。”(业界内人士)

哦，原来并不是想象当中的那个‘VR战士’。不过相信它也有自己的魅力。

GG推出“VR战士”？

传闻：世嘉土星的VCD卡是由三家不同公司生产的，所以解码能力各不相同，这之中确有好坏的分别。



“虽然包装不同，但三家公司的产品其实是完全一样的。这只要看看土星进入VCD的主菜单画面便可以知道了。如果一定要说有区别，恐怕就是指JVC公司后来出的那种带PCD(写真CD)播放功能的解码卡了。”(某次世代机专卖店)“对原版的游戏和VCD盘来说，当然用哪一个VCD卡都可以放，确实没有区别。但对于盗版VCD来说，差别是肯定存在的。有些VCD盘只有用某牌的VCD卡才能放，别的就肯定不行。”(业界内某人士)

商人要做生意，自然会有通融的说法，玩家应当相信自己的判断。假若不同的VCD卡真的具有不同的解码能力，那么不同的机器是否也会有差别呢？

“新版土星与老版土星当然有区别。但也不能说一定是新版好或者老版好，具体还要配合不同的VCD卡来看。”(同上)

如此说来，玩家在买土星的时候一定要加倍小心哟！

土星VCD解码卡能力各不相同？

传闻：在电脑上可以玩 GB、SFC 甚至次世代游戏机 SS 和 PS 的游戏

在电脑上玩其它游戏机上的游戏，并非不可能，因为游戏机本来就是以电脑为基础研制出来的，而游戏软件也大多是在电脑上开发出来的。只要具备一定的条件…下面，就让我们来看看有几种在电脑“玩”其它游戏机游戏的方法。

1、用彩显显示游戏图像

通过视频卡可将其它游戏机的图像转换并显示在电脑的彩显上，从而用电脑彩显来取代电视，不过因为游戏机仍不可缺少，所以这是最“假”的玩法。

2、软件移植

将其它游戏机的游戏移植到电脑上来玩，这也是一种很“假”的方法，因为软件已被重新编定使之能在电脑上运行，而且移植度通常与其它游戏机的版本有较大差别，反之，电脑游戏也能移植到其它游戏机上。

3、硬件支持

即在电脑上加上硬件支持后，就可以在电脑上玩其它游戏机的游戏软件（一般是光盘）。例如说在电脑上插上 3DO BLASTER 卡后，就可以将 3DO 光盘游戏放入计算机光驱内运行 3DO 游戏，图像显示在彩显上，声音则通过外接扬声器放送，3DO 专用的手柄还能接在该卡上用于游戏操纵。

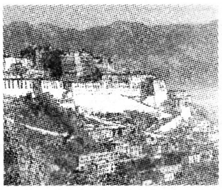
4、软件移植＋硬件支持

这是说在电脑上加上特定硬件支持后，其它游戏机的软件还要通过移植才能适合在电脑上玩，并不能直接使用游戏机的软件，用了 DIAMOND EDGE 3D 这种 3D 加速卡后，就可以在电脑上玩世嘉土星的移植作《VR FIGHTER REMIX》和《PANZER DRAGON》。它内置了音效卡功能，还可以接 SATURN 的手柄。

5、软件移植＋软件仿真

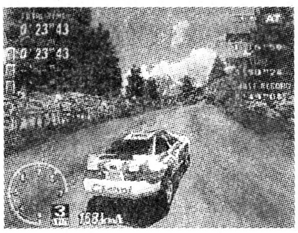
这是被认为最“正统”的在电脑上玩其它游戏机游戏的方法。不用外加硬件，游戏软件也不经或经少许改动后以文件的形式存在计算机内。目前唯一被证实获得成功的是任天堂的 GAME BOY 设法将 GB 卡内的游戏读入电脑后，再运行这种被称为 GAME BOY 仿真器的 VGB 程序，就可以在电脑上玩到 GB 的游戏了。可惜的是目前还无法让它在 WINDOWS 下出声。操纵器则是用键盘来代替，而且已有能用电脑摇杆来玩的版本出现。

这种软件移植＋软件仿真的方法，还传闻能玩任天堂和超任的游戏，不过未经证实。小编们认为用电脑 CPU 的功能模拟八位掌机这样性能低的游戏机是可行的，但要想模拟象超任这样内含强大功能的 PPU 和大量特殊硬件的 16 位以上游戏机，用这种方法实在大大的难。倒是希望能出现模拟世嘉彩色掌机 GG 的仿真程序出现…



来自国内的传闻

传闻：上海南梦宫将会采取行政干预以及其他可行的手段，遏止住世嘉在中国大陆尤其是在上海的发展。



“这个传闻的由来，主要是因为 NAMCO 和 SEGA 长久以来就是竞争相当激烈的对手，在街机市场上互不相让。而且在今年的二月十二日，世嘉的上海分店正式开张，与上海南梦宫东海店仅数百米之遥，这等于把战场从日本延长到了中国。商家当然要为自己的利益而奋斗，作为文化管理部门合作的企业，施展特殊的应变手段也在意料之中。此外，世嘉是以国内某公司的名义申请上海分店执照的，这种小心谨慎的方式更说明了竞争的复杂性。”（消息灵通人士）

“南梦宫肯定不会通过行政手段来干预世嘉分店的开设。有竞争才会有生命力。世嘉上海店的开张并不是一件坏事。况且事实上两家公司的关系不错，我们一直保持着比较紧密的联系。”（上海南梦宫副总经理 钱自清）

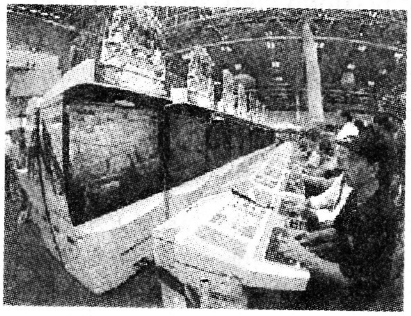
看来南梦宫将会以正大光明的姿态来对付来自世嘉的挑战。但是，世嘉上海店中没有一个 NAMCO 游戏的设置，无疑表明了 SEGA 坚定的立场。那么南梦宫是否也会采取同样的方式呢？

“这样做毫无必要。游戏房的利润来自于游戏的投币率，对于南梦宫来说只要是健康、能吸引玩家的游戏，就都会考虑引进。国内一些世嘉的著名游戏，如‘VR 战士 2’、‘世嘉拉力’等等，都是 NAMCO 最早引进的。南梦宫绝对不会为了与世嘉竞争置利润于不顾。”（上海南梦宫副总经理 钱自清）

这样说，玩家仍然会有机会看到“VR 战士 3”等出现在上海南梦宫的店头中！

南梦宫排挤世嘉的势力？

传闻：对电子游戏营业场所的新法规正在制订中，预计今年内便会正式推出。该法规将更贴近国内的现实情况，与现有法规相比有较大程度的放松。



“上海方面，今年的人大会上确实讨论过有关娱乐场所新法规的问题，这其中当然包括电子游戏。具体条例现在还不很清楚。但是与原来的相比，应该说是更详细、更适合现在的实际情况了。比如说对场所的面积、照明要求等都有明确的要求。此外应该也有考虑根据玩家年龄对游戏厅进行分类的内容。”（国内某知名公司）原来如此！那么推出的具体时间呢？

“基本上，上海地区的法规应该会在今年八月份推出。全国性的新法规可能会稍晚一点。”（同上）

全国性的新法规？与上海地区的法规会有什么不同吗？

“由于上海的街机市场基本上发展得比较健康，而且在国内一直处于领先的地位，所以全国性的法规实际上就是以上海地区法规为基础制订的，因此不会有很大的差别。大概在奖品机种方面的规定会有稍稍的不同。”（消息灵通人士）

严格的立法，是使电子游戏业走入正轨的前提条件。相信新法规的建立会把春天带给中国的电玩业。

游戏场所新法规年内推出？

传闻：拥有卫星接受器的玩家，每周日都可以看到卫视有关游戏的节目“电玩大观园”。但现在我们不必再羡慕他人，一个与其相似的节目很快就要在上海登场了！

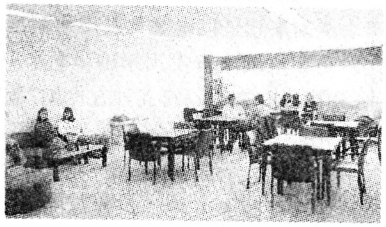
“该栏目一切都只在意向计划之中。虽然有多家知名企业已经表示出一定的兴趣，比如EA和SEGA等。‘电玩大观园’的制作人也表示愿意合作，但仍无法肯定最后会完全实现。即使最后达成协约，相信也是以介绍电脑知识为主，不过游戏内容也是不可或缺的。”（业界内某人士）

“估计最后该栏目会在上海有线电视台内设立。”（消息灵通人士）

如果真的能够实现，那简直就是国内玩家的一大福音了！

上海将开辟电玩电视节目？

传闻：日本某公司与上海交通大学合作开办了电子游戏软件制作专业，该专业已于今年春天开学。



“这个专业是日本Ⅰ’MAX和交大合办的，计划早在去年初便已经拟成，但碰到了很多的麻烦，所以估计到今年春天也不一定能够顺利开学。”（某知名商社）

“Ⅰ’MAX是日本中等的软件制作公司，成名作有‘成龙过关’等。之所以现在广泛流传开办专业的说法，主要是年初日本的游戏周刊《任天堂通信》曾经登载过这个消息。据说这次与交大合作开办的专业设在成人教育学院内，所有教师均来自日方，第一阶段课程主要是传授软件汉化的技巧和方式。”（消息灵通人士）“

“我们不太清楚有这件事，请向成人教育学院证实。”（上海交通大学教务处）

令人欣喜的消息，令人气馁的答复。这个专业究竟是开了还是没开呢？

上海交大开办电子游戏软件专业？

传闻：《中国国际电子游戏机博览会》被无限期推迟！

预定于四月五日至八日在北京举办的《中国国际电子游戏机博览会》已被取消。这实在是个令人遗憾的消息！据台湾联华（UMC）方面透露，台湾游戏厂家对这次博览会寄与很高的期望，智冠、大宇、第三波等龙头企业带头参加。台湾“资策会”也申请了专款资助参展厂商，并由专门的旅行社安排赴大陆参展安排，所以台商参加踊跃。但是三月初，由台商方面传来消息，日方主办招展单位伊藤忠商社对台商参展费用比照国内厂商表示不满，认为应与日商相同。“我们确实是中国厂商嘛！不是中国厂商是什么？”（某台商联络人）。

取消博览会的消息很突然，也很令人费解。“真实的原因是，日本厂商参加博览会的积极性不高。即使象伊藤忠这样属一属二的日本大商社也没有办法。”（天吉星展览公司小姐语）。这与我们事前了解到的任天堂、世嘉，NAMCO决定不参展的消息是一致的。是否可以说，日本游戏机厂商对进入中国大陆还缺乏充分的准备吧？

“可能要推迟到明年举办”（天吉星展览公司），也可以理解为无限期推迟。今年6月份（具体日期未定）深圳方面也预备举办一次《中国（深圳）国际电子游戏机展览会》，但愿它能一炮打响。

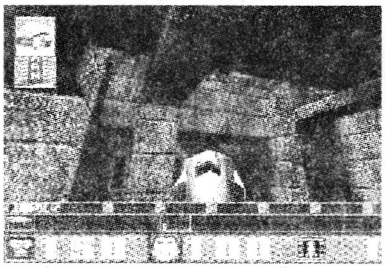
漫长等待

文/软体动物

本人每期推出《新游戏月旦评》在连续 N 期之后，得到了不少读者的好评，在此谢谢大家对本人的支持。在读者来信中，有不少来信希望《月旦评》一文能时常变换一下版式，不要太死板。这也正是本人目前正在努力改善之处。本期版式略有改变，希望大家还接受得了。

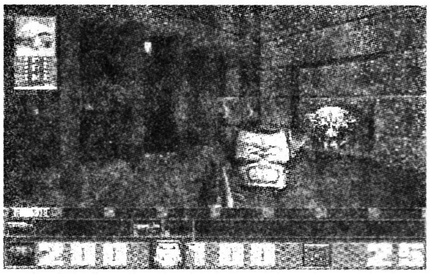
QUAKE

经常有这种事发生：某某游戏的开发组为了游戏推出后不让玩家失望，一再拖延发行时间。玩家们给这些游戏冠以“传说中的游戏”之名，如



▲枪口似乎没有细化

《黑暗王座Ⅱ》、《STONE KEEP》(已发行)、《三国演义Ⅱ》等。ID 小组的《QUAKE》也是“传说”之一。ID 声称《QUAKE》将给全球的 DOOM 迷带来巨大震撼。为了保持拥趸们的神秘感，ID 曾说过绝不提供试玩版。但是，APPOGE 的《DUKE 3D》的推出，无疑给饥渴的 DOOM TOO 迷们带来了兴奋的机会，也使许多人不再把注意力放在 QUADE 身上。ID 小组见形式不妙，在迫不得已的情况下，在 INTERNET 上推出的一个“QUAKE 网络问题与硬件兼容性测试版。”本人粗粗玩了两圈，没有太新鲜的感觉，这并不说明《QUAKE》将会失宠，因为



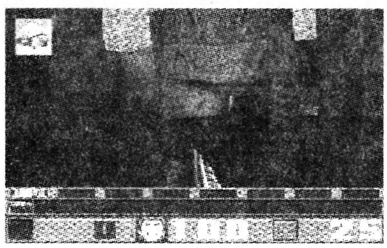
▲极具立体感的盔甲

该版本只是《QUAKE》开发初期完成的试版，真正的，最后的《QUAKE》是什么样，现在仍然是迷。(据 iNET 上的人说正试版 5 月 5 日发行)。先来了解一下这个试试吧。DOOM 虽然号称 3D 动作，但物品及人物都只是 2D 的，



▲这就是牛魔王啦!

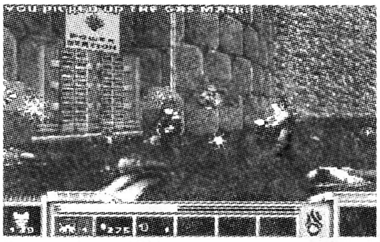
DESCENT 虽然是真 3D 的，但造形简单，贴图粗糙。而 QUAKE 中的任何物品均是贴图细腻的 3D 造形，就连粉碎的尸首都是 Polygon 的，加上 ID 小组高超的光线运用技术，QUAKE 的世界看起来是那么的真实立体。为了加深真实感，QUAKE 中还加入了许多特殊的视觉效果。如玩家在上坡或上楼梯时，会发现视角自动变成仰视，造成一种上行的感觉，(一般人上行时好象都低头看脚下，也许老外的习惯较怪)。又如潜入水中，由于水的折射，眼前景物会扭曲变形（试版中只有 320×200 的模式才能看到），移动速度也会减慢。站在大厅的不同位置仰视天花板，您会发现空间感十足，完全没有压抑的感觉。现在，QUAKE 的发行已经进入倒计时阶段，希望它不要成为“传说中的失望”。顺便说一下，QUAKE 要求 486—66，8 兆以上内存。



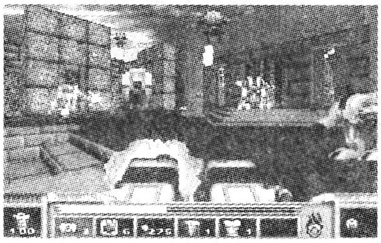
▲水的折射使物体看起来有些扭曲

STRIFE

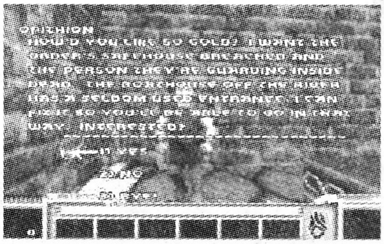
又一个 DooM Too！怎么搞的，96年刚过了三个月，一下子跑出七八个DooM Too 游戏(影武者，DESCENT Ⅱ等因资料不足无法向大家介绍)。不过，除了个别几款实在没劲以外，大多数还是有创新的。这个 STRIFE 也是这样。现在的 Doom Too 大致分为两派，一派是以 ID 为首的，使用的是 ID 开发的游戏引擎。另一派是以 APOGE 为首的，使用的是 3DREALM 的引擎，STRIFE 则是 ID 派的一员。游戏的背影比较奇怪，人们穿着的是罗宾汉式的服装，敌人是“特警判官”与“ROBOCOP”式的装备。内容大概也就是什么反抗军抵抗邪恶势力这类的老套情节。图形方面也只能说 SO—SO，音乐更是一般般。但是，STRIFE 与众不同的是，它结合了 Doom Too 与 RPG 两种游戏风格，战斗不再是仅仅为了找到出口，能不能完成任务不再是身手敏捷就行了，还要用大脑思考。在游戏中分为市区与战区两种状态。在市区状态时，只要你不开枪，所有 NPC、敌人都会原地立正，一动不动，你可以上前交谈以获取情报，也可是做些贸易，买点武器。遇上官员或要人，立即切换成全屏对话画面。对话采用选项方式，说不同的话，对故事的发展会有很大的影响。但只要在市区开一枪，就会引来大量敌人。在战区状态时，不用说，就是纯粹的打打杀杀，如果您是个不折不扣的 DOOM 迷，又对以往的作品厌了，《STRIFE》还是个不错的选择。



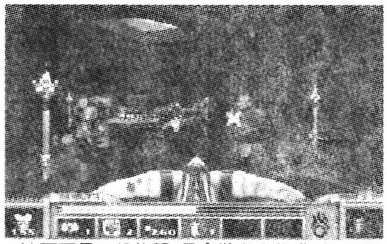
▲赤手空拳



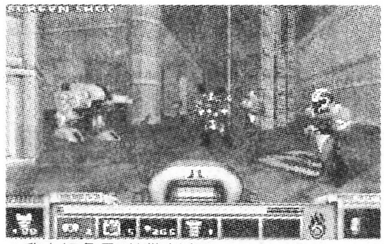
▲这是什么可怕的武器?



▲说话可要小心呀!



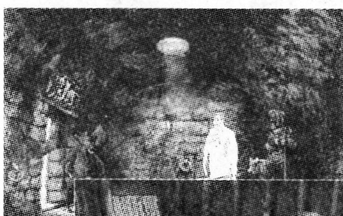
▲这可不是一般的弩，是会发激光的哟!



▲敌人好象是“特警判官”!

KNIGHT'S CHASE

看看边上的图片，发现了吗？很象《鬼屋魔影》系列吧！没错，这就是 INFOGRAM 的新作《KNIGHT CHASE－TIME GATE》，不过这并不是《鬼屋魔影》的第四作，只是游戏的形式与界面相同而已。游戏叙述的是在 1995 年的法国，年轻人威廉的女友朱丽叶被人绑架。威廉为救出女友，从大博物馆中的时空之门来到了 1329 年的法国。后来他发现，自己实际是十四世纪时法国人佩尼斯创建的圣殿骑士团的七骑士之一蒙德迪。被召唤到十四世纪的目的不仅仅是要救出自己的女友，还要化解关于圣殿骑士团的数个世纪的恩恩怨怨。游戏的画风秉承了《鬼屋魔影》系列的一贯风格，不过 Polygon 的人物造型似乎有了少许进步，而且顺应潮流的加入了一些 3D 的动画。冒险＋动作是《鬼屋魔影》系列所标榜的，《KNIGHT CHASE》同样充满了迷题，仍然需要玩家发挥自己的想象力才能解开难关。该游戏对硬件要求并不太高，只要一台能玩《鬼屋魔影Ⅲ》的机器就能胜任。但是，纯英文的冒险会不会影响中文玩家的冒险呢？没关系，台湾省“智冠科技”已经决定将此游戏汉化，《鬼屋》迷们现在要做的只有攒好钱，然后祈盼《KNIGHT CHASE》在大陆发行吧！

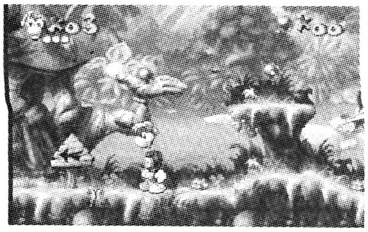


◀别傻站着!



▶刽子手与怪兽决斗!

横版的动作游戏，只要做得好，永远都会受欢迎，象《阿拉丁》《狮子王》《漫画地带》《蚯蚓战士》等。现在，又

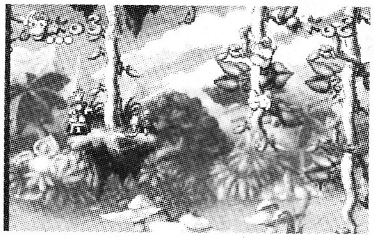


▲很棒的画面

一款移植自次世代游戏机（在 PS 与 SS 上均有）的超华丽游戏——《RAYMAN》登场了。《RAYMAN》是由法国 UBI 软件公司发行的。法国的卡通一向轻松，幽默，神奇见长，这款《RAYMAN》也不例外。主人公 RAYMAN 是个只有双手双脚，椭圆身子，大鼻子，香蕉皮般的头发的家伙。为了拯救自己美丽的家园，RAYMAN 开始了自己的冒险。游戏刚开始，RAYMAN 只会跳跳和扮鬼脸，但每过一大关，仙女都会赐给 RAYMAN 新的能力，如 RAYMAN 的主要攻击方式—飞拳，还有吊在悬崖边上、用头发当直升飞机等等。游戏共有六大关，每大

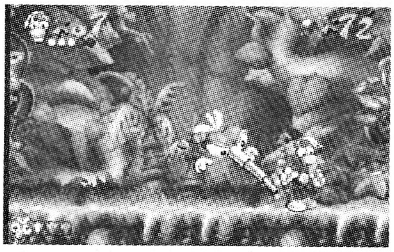


关分数个小关，玩家可在地图上选择自己的行进路线，为了不让玩家玩得



▲看见那个奖命了吗?

太累，游戏还提供了三个进度可以存储。《RAYMAN》的画面实在叫人感动，太棒了。多层卷轴，即时变形，扭曲等多种图形效果都有出现。人物的动作刻画的极为生动，比如让 RAYMHN 原地不动，他就会不时地左顾右盼或是对着屏幕说“HEY!!”。还有如果 RAYMAN 吃到水珠（类似超级玛丽中的金币），水珠会变成无数亮晶晶的碎沫四处飞浅。动人的音效也是《RAYMAN》的一大卖点。《RAYMAN》的音效制做似乎用到了 Qsound 技术，使一般的立体声变成了有环绕感觉的环绕立体声。并且 RAYMAN 中的许多语音都是由真人

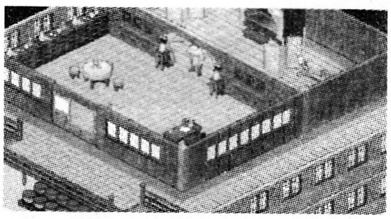


▲BOSS 是只大蚊子!

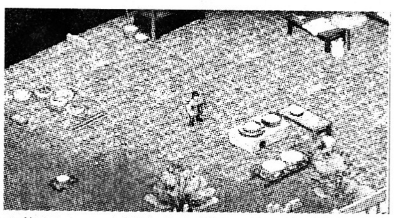
配音，听起来十分幽默。《RAYMAN》是以 CD 形式发行的，CD 上有 90 兆左右的数据，以及用来作为 BGM 的音轨。一个横版动作游戏能做到这么大（试玩版仅一小关就用了 8 兆），一定是的不可不玩的好游戏。如果说《仙剑奇侠传》是中文 RPG 之王的话，《RAYMAN》就是 PC 横版动作游戏之王!!

天龍八部

金庸的小说是脍炙人口的，根据金庸小说改编的游戏也是十分受欢迎的（对了，除了那个《金庸快打》）。智冠的“金庸系列”如今又有了新的发展。两款金庸游戏将定今年五六月份上市。其中一款就是《天龙八部》（以下简称《天》）。这里先说明一下，玩家今后将会玩到两款名为《天龙八部》的游戏，一个是智冠制作的，另一个是欢乐盒制作的。本期所讲的只是智冠的《天》。《天》是由智冠的“河洛工作室”制作。为了不比《仙剑奇侠传》差，



▲精致的古典式建筑

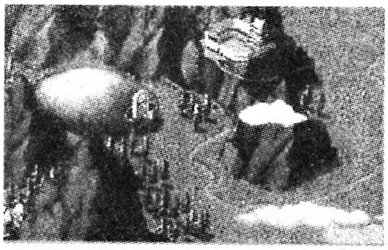


▲为何 RPG 中总有菜市场?

（《仙剑》是 RPG 制作者的恶梦），《天》采用了高解析画面，并根据玩家的内存状况分为 256 色版与真彩色版（4 兆内存的玩家们，委屈你们啦）。编程采用了保护模式，但不支持 WIN95，（不好不好，WIN97 都在开发中了，连 WIN95 都不支持怎行?!）。读过小说的朋友知道《天》是部很长的小说，一个游戏能作这么长吗？制作组早已计划好了，《天》只是第一部，《南慕北乔》是第二部，第三部是《虚竹传》，很吃惊吧！更棒的是可将三部象《魔法门外传》一样组合成一整部《天龙八部》(能实现就太好了，可别夭折呀)。《天》主要以冒险 RPG 为主，战斗是即时的（有点象《黄飞鸿》的样子），不过所有的人都可以打杀，这就要注意千万别打错人，会玩不下去的哟!“金庸系列”的 RPG，都有大段的动画来表现游戏的情节，《天》也是这样的，但是希望不要只是动画好看，游戏没劲，那就太糟了。据制作组说《天》将在四月份上市（别太乐观，延期是惯例），分为磁盘版与光盘版，区别仅在于存储媒介，其它没有任何不同。等吧!（有点心酸）。

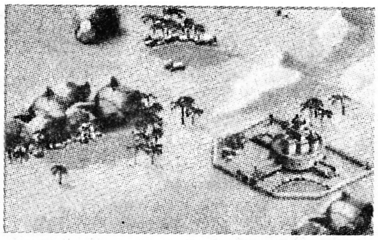
金庸群侠傳

哇！眼珠又要掉出来了。智冠真是急了，要制作么多好游戏报答玩家(也许又是《仙剑》效应，算是好事

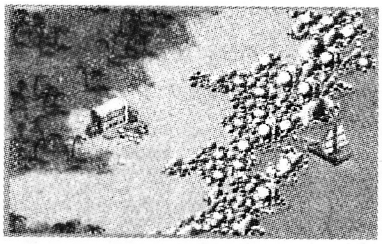


▲这就是活死人墓和重阳宫

吧！)。这个《金庸群侠传》(简称《金》)并不是以金庸的某部小说为主题，主角也不是金庸笔下的某位大侠，而是……而是……就是玩家你自己啦。制作组把金庸的十四部名著中的十二部，来了个大杂烩，让玩家能完完全全的融入金庸笔下的充满侠情豪胆的世界中。在游戏里，您可以与令狐冲一起搭救杨过，也可以把蓝凤凰，程灵素、阿紫、王语焉等组成一只“娘子军”。您还有机会身临六大派围攻光明顶，会一会梅庄的江南四友，目睹石破天侠客岛奇遇、或是与洪七公一起



▲这里是明教总舵



▲这里是……不记得了

品尝佳肴。《金》的剧情十分丰富，但并不是单线的。一个地方卡住了，可以先去另一个地方转转，完成事件的顺序由您自己来决定。因为情节开放的，所以地理环境就是一个大地图，据说是由 1000 多个屏幕组成。凡是小说中有名的场景，游戏中都会出现(至少是大部分)，如梅庄，光明顶，活死人墓，蝴蝶谷等，从图片中您能看到一些，很棒吧！战斗基本采用的是回合制，每回合根据人物轻功水平的高低来决定出手顺序(不会让韦一笑先出招吧)。每人在回合中可以移动，攻击，施毒，医治，使用物品等。队员的水平可由战斗提升，也可在平时加以训练。目前《金》只计划发行磁盘版，(光盘版不是更好吗)。但愿能玩到吧！



▲这位是雪山飞狐胡斐

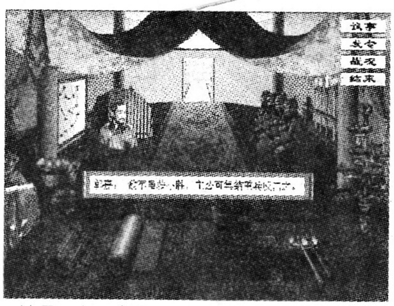
由于版面紧张，只能详细介绍以上几个游戏。但乎又有点对不住读者。那就加插几条新闻吧！

①INFOGRAM 公司目前正在开发《JACK IS BACK》，从画面上看，估计就是《鬼屋魔影》的第四作。主人公不同了，但场景象是二代的，看起来不错。可是，《JACK IS BACK》是制作在P…P…P…Play Station 上的游戏。唉，法国佬是怎么想的！

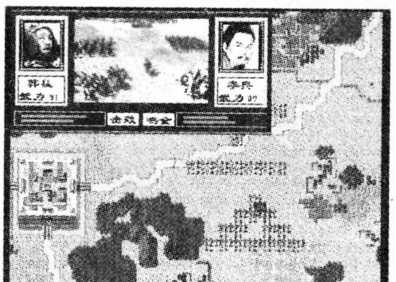
②由北京前导软件公司开发制作的，以 Win95 为操作平台的《官渡》目前已进入杀青阶段，预计在今年六月份上市，售价约为 80 元左右。



▲地图不比《三国志Ⅳ》差



▲这是正在开会吗?



▲人物头像取自电视剧《三国演义》

③EPIC 公司的纵版射击游戏《TYRIAN》在推出后受到玩家的好评。目前《TYRIAN》的 2.0 版已经发行。2.0 版比第一版增加了新的武器系统，新的关，新的画面效果。

④NEW WORLD COMPUTING 出品的《魔法门英雄传》受到了玩家的肯定，据说《英雄传二代》已在开发中。MPS 公司的《幽浮》系列又将推出新作，三代名称暂定为《启示录》，但没详细资料。SIERRA 的子公司 DYNAMIX 正在把《MECHWORRIOR》中的机甲斗士们般到 45°六角格策略游戏《MISSIONFORCE: CYBERSTORM》中，乍看有点象 BANPRESTO 的《战斗机器人烈传》。VIRGIN 又有一款即时战略游戏《Z》即将出炉，《Z》基本上与《C&C》差不多。

OK，页数已经够了，交稿！

责编：软体动物

对《软体世界》提供帮助表示谢意！



《FIFA 96》纵览
热血之旗

机种:486/66 8M 内存以上 厂商:E·A SPORTS

文/严蓬 刘恒

你想拥有一支足坛"梦之队"吗

一声哨响，万众屏息。贝贝托开球，将球回传给马拉多纳。克林斯曼上前争抢，马拉多纳闪过克林斯曼的铲球，一脚长传。罗马里奥与巴雷西跳起争顶,巴蒂斯图塔抢到第二落点，带球从左路突破,到底线后传中!罗马里奥从后赶上头球攻门!哦!守门员跃起单掌将球击出！贝贝托补射！球进了!全场观众同时站起,振臂高呼!解说员兴奋地大叫："OH! WHAT A GOAL!"——

相信这样的情景每一个球迷都梦想过。组织一支足坛的"梦之队"，这是一件多么令人神往，多么具有诱惑力的事情啊!但是谁都知道,这在现在几乎还是不可能的。不过没关系，咱们让"电脑帮你办"！你想让中国队扬威世界吗？你想和自己喜爱的大牌球星一起斩将夺魁吗？EA 公司九年出品的终极足球游戏《FIFA96》将使你一偿夙愿!

EA 公司是世界上数一数二的电脑游戏公司，尤其是其旗下 EA SPORTS,更是在体育类游戏中的独占鳌头。象前两年的《FIFA94》、《95NBA——LIVE》等都是大受欢迎和好评的作品。笔者本不甚喜欢体育类游戏，但自从玩了《FIFA94》以后，竟至对其一往情深起来，至今仍为没能留一张《95NBA》而恨恨不已。此次 EA 再续前作，以一张光碟的容量推出《FIFA96》，更使我确信，体育类游戏的耐玩性及其给人带来的成就感决不输于其它任何游戏类型。想进一步看看它的庐山面目吗?好,让我们进入《FIFA96》的足球世界!

基 础 篇

有节奏的欢呼声响起，激动人心的比赛即将开始。你完全能感受到场内的气氛，似乎那上万名充满激情的球迷就在眼前。更加带劲的是那些精彩的比赛片段,通过巧妙的剪贴,使你感到像是在看足球集锦节目。看完片头动画，你定会感到一股不可遏止的胜利的意志在体内升腾起来!呀呀呀!但下次进入游戏时可别轻易把片头 PASS 掉,因为此游戏是用多重动画组成的片头，一两次是肯定看不全的。(到现在,笔者也不敢说把片头动画都看全了)

现在开始比赛!哦,等等,我想我们应该先作些准备活动，对吧。这是个一般常识,EA 公司的游戏界面一向十分友好,不会让人挠头叹气,面对一堆窗口或选项发呆。你看，主选单非常清楚，左边是系统功能，包括 MODEM 设置(又一个支持联机方式的游戏,真让人——)、游戏设置等项。其中游戏设置一项包含了：

音乐、音效、同步解说的开关及音量大小。

语言选择（英法德意西等六国语言）

SUFER VGA 开关（如果你的显示卡或 CPU 速度不够快,那就别找罪受了）

时间显示

受控制队员(显示名字、号码或不显示)

四键手柄开关

游戏类型(模拟或是动作,其实两者差别不大)

犯规(有、无、不计)

伤害开关

天气状况（包括任意、热、干、潮湿、湿透等项）

时钟（显示时间时游戏暂停或继续）

半场时间(有 2、4、6、8、10、20、45 几种，若是没有顽强的毅力和足够的指力的话,劝你别选最后一种!)

技术等级(半职业,职业——即难度)

越位开关

右边为比赛类型，有友谊赛、联赛、锦标赛、决赛阶段、练习赛等,这个球迷朋友肯定不陌生。其中，职业联赛方式有十一个国家可选:巴西(十六支球队)、英格兰(二十二支)、马来西亚(十六支)、西班牙(二十支)、美国(六支)、荷兰（十八支)、瑞典（十四支)、法国(二十支)、意大利(十分八支)、德国(十八支)、苏格兰(十支)。(很遗憾，现在还没有中国，但我却不明白为什么会有马来西亚?)再加上世界环赛可选的五十九支国家队，共有二百三十七只球队！球员超过三千八

百名！每位球员都用的是真实姓名和号码，并有十七项能力指标：

SKILL 技术 SPEED 速度 AGGRESS 攻击力 BALL－GTRL 控球力 POWER 力量 ACCURACY 准确性

AGLITY 灵活性 REACTION 反应 BICYCLES 倒钩 HEAD 头球 SLIDES 造越位及反越位力?

STAMINA 耐力 PASSING 传球 ACCEL 加速 RITNESS 适应性？AWARE 意识?RAND 队形?

（带?者笔者不能肯定其含义是否准确）

怎么样，喜欢巴西？意大利？还是德国？你认为 AC 米兰和佛罗门戈谁更强？不试一下怎么知道？不过，还是先到练习赛模式中去熟悉一下技术为好，一上来就找顶尖球队踢，未免有些托大。在练习赛中，你可以选择在有对抗或无对抗的情况下练练角球(CORNER KICDS)、任意球(FREE KICKS)、球门球(GOALKICKS)、边线球(THROW INS)、任意球(SCRIMMAGE)、罚球(PENALTY KICKS)等技术，这些在实战中可都是很有用的。

好，特训结束了，去巴西踢联赛吧，看看你的队能否成为足球王国的 NO.1。

在联赛选单中，你可以看看今日赛程，查查以前的战绩和下一阶段的对阵表；可以让电脑代替你进行比赛（马上就能看到结果，很多情况下你会大吃一惊）；可以存取进度，可以看看排名表——P(比赛场次)、W(胜)、D(平)、L(负)、F(进球)、A(失球)、Pts(积分)，还可按主场，客场等方式进行统计；此外还有射手榜、犯规统计、停赛统计和比赛成绩一览表等项目，很像那么回事呢。

进入赛场，你可要睁大眼睛。EA 公司称此游戏的图形是新生代的图形标准，并用了一种叫“VIRTUAL STADIUM”的技术，使场地呈现出真正的 3D 效果。球员角色均是在 SGI(工作站）上作的，也用到了一种技术叫“MOTION DESIGN”(现今计算机上真是新名词多多)，照我理解，是使游戏中角色的动作更为人性化。确实，此游戏的人物动作非常丰富，毫不生硬，头球、倒钩、凌空抽射、飞身扑球乃至种种犯规动作都十分逼真。有时真觉得看电视上的足球比赛感觉也不过如此。此外，时机恰当的画面缩放，摄像机镜头般的画面切换，无不使比赛看起来流畅自然，赏心悦目。新加入的“PLAY BY PLAY”效果（即同步解说）使人觉得临场感十足。恐怕一、两年前根本无法想象游戏的真实性竟能达到这般地步！

技术篇

首先，劝你别在跟键盘较劲了，还是用手柄（可不是 JOYSTICK）方便。此游戏操作上较为复杂，一般情况下，四键手柄的键位含义是：

A——长传（按键时间决定距离）、倒地铲球、头球、犯规

B——加速（非常有用，一定要熟练掌握）

C——短传、抢断、切换控制队员、向前趟球

D——射门

A＋C——底线传中（只能在底线使用）

A＋D——过人

C＋D——过人（这两种过人都非常漂亮，尤其是在 SUPER VGA 的方式下，但在实战中并不一定有效。手实在忙不过来。）

在某种合适的情况下（时机、位置、队友配合）、4 键齐按可使用出倒挂金钩等高难动作。

在发角球、边线球、任意球、球门时，可先将光标移至某队员处，再按 C，把他安置好，然后按 A 或 D 开球，即可传给那名队员。如安排完队员后按 C 返回，则可将球开至光标处。特别要指出的是，在发任意球、角球和边线球时，可按住 D 键，用一虚线指出进攻路线，打一次漂亮的配合。

进攻时，如果是在 SEMI PRO 模式中，你大可以多倒脚，短传渗透；但要是在职业等级中，就不行了，困为球很难传到位。一种办法是依靠良好的个人技术（球员的参数指标加你的操作水平），过人突破，单刀赴会，造成机会。另外，底线传中是一种非常有效的战术，但要注意，中路的前锋头球能力最好在 80 以上，下底传中的人力量大可太大。还有一种三前锋战术，即采用 4—3—3 阵型，在已方中场用力量适中的队员向前长传，然后马上按 C 键，将光标转换到站位最前的前锋，加速前冲，可摆脱对方后卫，直逼门将。

足球是一项群体性很可是的运动，因而对球队的整体战术也要仔细考虑。在比赛中按 ESC 可调出一个菜单，在其中可调整摄像机视角、选择攻防区域、选择阵型（有四四二、三五二、四三三、四二四和 SWEEPER 几种）、选择防守策略（包括长传冲吊、全体回防、进攻、防守、全体压上、无特点等）、选择先发阵容（此处可换人）等。取阵型和攻防策略的选择，要以球队的特点为依据，看看其射门、跑动、传球、防守和整体实力，扬长避短才能克敌制胜。

热血之旗高高飘扬

一场场比赛过去了，那些激动人心的比赛镜头淹没在了时间之中。对于无法保存它们，我极为遗憾。对于缺乏场外球迷们激情的表演，我更是有几分失落。也许，只有缺憾才能产生希望吧。

不知经过了几番的奋斗与磨练，激动人心的时刻终于到来。全场欢腾，礼花绽放！在镁光灯的闪烁中，你捧着奖杯，热泪盈眶。一切世俗的东西此时都变得无足轻重，你感到心中有某种东西升起，那是热血铸成的辉煌之旗在高高飘扬！

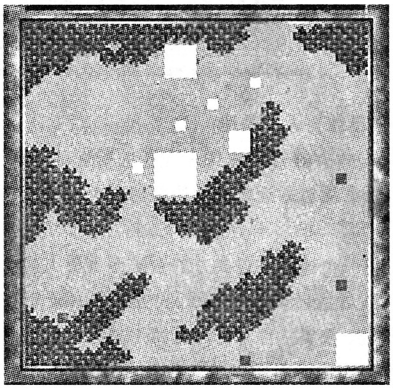


《魔兽争霸Ⅱ》完全攻略(上)

文/朱泓

自从玩过了《魔兽争霸》后笔者就一直期待着《魔兽争霸Ⅱ》的推出,现在终于等到了这个游戏,感觉真是没有让笔者失望,为了让各位玩家顺利的玩通这个游戏,笔者将在游戏中得到的一些经验和征战的过程为各位做一个简单的介绍。

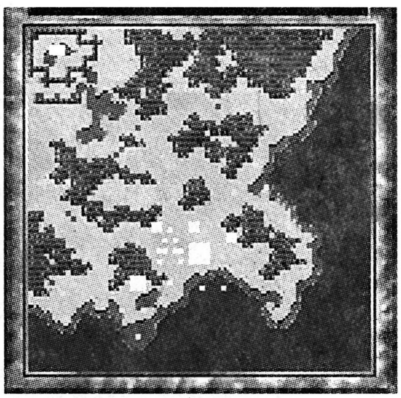
人类部分:第一关



任务:建造三座农场和一座兵营。

本关的任务非常简单,你只要获得足够的金钱和木材就可顺利过关。先让农夫去挖金矿,同时再生产一个农夫,并建造一座农场,这样就有足够的食物以供生产更多的农夫。在我方的基地周围共只有四个兽人武士,你可以把游戏开始时就拥有的三名武士集中到一起,从第一个敌人开始扫荡,应该可无一阵亡的将敌人全部击毙,然后再慢慢进行建设即可。

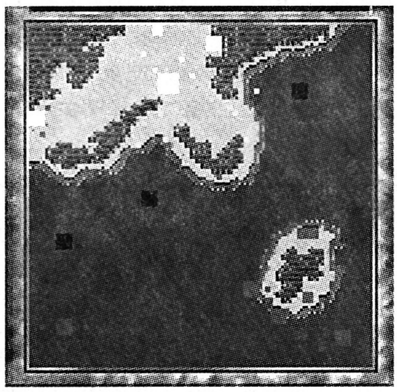
第二关



任务:营救被兽人俘虏的弓箭手,并让他们返回到能源圈内。

本关我方有六名弓箭手被困在地图左上方的兽人营寨内,我们需要把他们救出来。开始时我方可以先派一名农夫去挖金矿,同时再造一名农夫,让他去伐木,并集合我方的兵力,准备向兽人的营寨发起攻击。本关共有11名兽人其中6个飞斧手、5个武士两艘驱逐舰和一个警戒塔。当驱逐舰解决掉左下角敌方的驱逐舰后就可从那里开始扫荡敌人的部队,攻到兽人的营寨时要特别注意兽人的警戒塔,因为它的攻击距离长而且杀伤力大,一定要在它的射程之外把所有的兽人解决,再集中兵力全力攻击警戒塔就可一击奏效。驱逐舰是本关新加入我方的海军力量,但在本关里只是让你熟悉一下舰只的控制方法,对任务的完成并没有太大的影响。

第三关



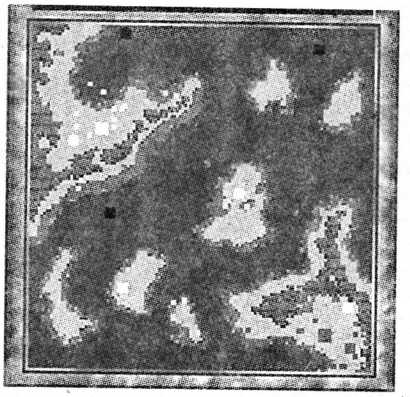
任务:建造一个造船厂并建造四个钻油平台。

本关在村庄的右上方有一座金矿,先派农夫建造一座农场,建好后派农夫去挖金矿,同时造一名农夫,当农夫建好后可派他去建造兵营,由于敌人的兵力大都分布在沿岸一代,而兽人的大本营建在另一座岛上,所以本关不用再造任何陆军,可将全部资金投入到海军的建设中去,兵营建好后建造木材厂,只有这样才能建造造船厂。在大兴土木的同时可以派军队去消灭地图左方金矿旁的2名兽人武士,而我方沿岸的2名兽人飞斧手可以交给驱逐舰去收拾。当造船厂建好后先造一艘油船,并派出去在我方沿海建造钻油平台,然后集中资金建立强大的海军舰队(加上初期的一艘,共拥有四艘驱逐舰即可)去扫平兽人的一切建筑物,这样的话要想失败都很难呀。

第四关

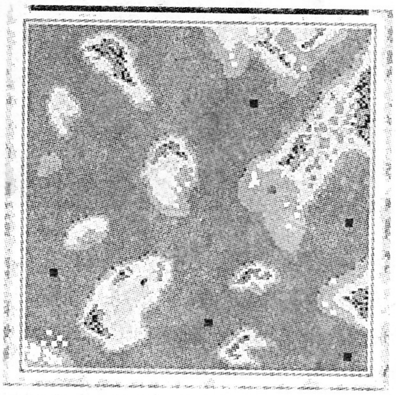
任务:摧毁兽人的基地。

本关开始时要注意让两艘驱逐舰沿着本方村庄所在岛屿的海岸进行搜索,因为游戏进行一段时间后对面岛屿上的兽人会用运输舰运来兽人士兵对村庄进行攻击,所以要将士兵合理的分配在村庄四周,尤其是村庄南方树林的两个缺口处要派几名弓箭手防守。驱逐舰在搜索过程中可将村庄南方沿海看守油船的兽人驱



逐舰击沉，并到地图右上角击沉另一艘兽人驱逐舰，然后迅速返回村庄沿海地域进行巡逻，发现兽人运输舰后立即将之击沉。抵挡住兽人的几次攻击之后，我方也应该发展到一定规模，可先建立一支强大的海军力量(约五艘左右的驱逐舰)，并建造车间提高军舰的攻击力防御力(只有建造车间后才建造运输舰)，然后即可向兽人的岛屿发动进攻。要注意本关兽人的驱逐舰比较多，可派出一艘驱逐舰去引诱敌人，其它军舰排好阵形，即可造成局部的以多打少。消灭敌人海上力量的同时，我方可建造运输舰和武士及弓箭手，当海军将兽人舰队消灭之后，就可用运输舰向兽人岛屿运送大量士兵做最后的扫荡，我方舰只亦可配合陆军摧毁兽人的沿岸目标。

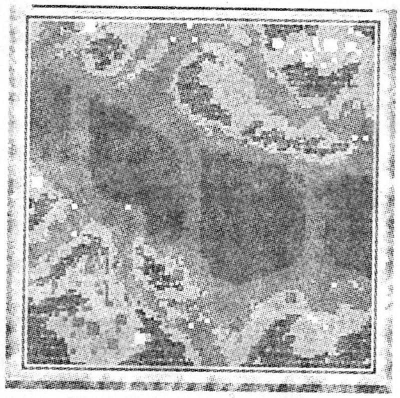
第五关



任务：摧毁兽人的基地。

本关开始时即有一批兽人在攻击人类的村庄，而我方的军队却在地图左下方的小岛上，你要迅速将军队送上运输舰运送到村庄中协助守军击溃兽人的攻击，并将驱逐舰部署在小岛的右上方往返巡逻，以备兽人的运输舰将兽人运送到我方村落进行偷袭。当你建造了木材厂后就可以制造攻击利器—巨弩了。本关和第四关一样，敌我双方的基地建立在不同的岛屿上，所以发展海军力量是第一要务，只有获得了制海权才能取得战争的主动。兽人的基地里也有一只类似我方巨弩的投石器，要小心它的进攻，特别是海军要离它远一点，它的攻击会给舰队造成致命的伤害。在取得制海权后就可用运输舰运送陆军对兽人的基地展开攻击，特别要注意兽人的基地左上方沿海一侧的几座警戒塔，最好先派几只巨弩去摧毁之后再派军队冲锋。本关我方还拥有一架飞行器，但这架飞行器没有攻击力，所以只能进行对着兽人基地的侦察任务。在本关的中期应让飞行器将地图的各个角落都搜索一编，兽人的驱逐舰会隐藏在你不注意的地方当你全力攻击兽人基地时偷偷溜到你的村庄附近攻击你的造船厂等设施，所以一旦发现兽人隐藏的驱逐舰立刻派舰队去击沉它。

第六关



任务：摧毁兽人的基地

本关中我方的村庄和兽人的基地所在陆地间有三条通道相连，而且每条能道靠近兽人一边都建有兽人的兵站，所以我方应尽全力发展陆军的军事力量。我方村庄中即有一个金矿，但藏金量不多，另一个比较靠近我方的金矿旁有兽人武士守卫，所以本关在开始阶段应谨慎使用金钱。我方的兵力应分部在左右两个树林的缺口处，如果条件允许可在两个缺口处各造一座警戒塔，并把它们升级为加农跑塔以增强防御力量。我方的军队中增加了骑士，他们的高机动力是对付兽人投石器的重要武器。村庄中的金矿挖完后，可派遣一些部队去占领地图左侧的金矿，注意运金路线一定要有我方的士兵守卫，否则我方的农夫就会惨遭兽人的追杀了。当敌人的攻击减弱时，我方可集结兵力从最右侧的通道攻击敌人。因为这里兽人的防守力量比较薄弱，又远离兽人基地，所以是我方进行时攻击最好的突破口。攻击的同时要派部队守住另两条通道，防止兽人绕到我方攻击部队后方去攻击村庄。本关兽人基地内也有几部投石器和数座警戒塔，派骑士消灭掉投石器后，再让巨弩摧毁警式塔，兽人的基地就任你摆布了。

第七关

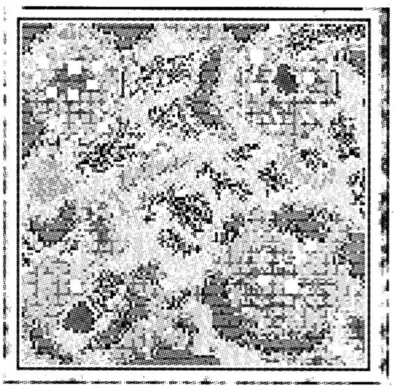


任务：摧毁五座炼油场。

本关开始时玩家可千万不要着急建造市政厅，因为金矿和木

材都在另一块陆地上。我方可先沿着道路向下攻击，在左下方有几个兽人看守着三只投石器，别忙着摧毁它，因为它们不会相我主部队发动攻击，相反如果消灭掉兽人后它们会加入我方的部队。得到三只投石器后，，我方即可乘运输舰去攻占地图中上方兽人的基地，进攻时要注意保存实力，因为后而后战斗非常激烈，而且金钱也不很富裕，所以多多运用诱敌深入的战术，将敌人各各击破是取得这场战役最后胜利的重要法门。兽人的基地周围设立了许多警戒塔，先派得到的三架投石器去摧毁它们（如果前面不慎摧毁了三只投石器，占领兽人基地时就会大费周折），然后再进行攻击。占领了兽人基地后就要进行建设，保证部队的后勤补给。本关的战斗任务是摧毁五座炼油场，而且敌人拥有多达十余艘的驱逐舰和本关新登场的魔力战舰，所以除海军力量之外的一切建设筑都可以免建。造出我方的新式武器战舰后，就可以先击沉守在地图中部的两艘兽人驱逐舰，然后建造油船到海上去寻找油床建立钻油平台以使我方获得充足的燃料。当我方的舰队强大起来之后(大约六艘战舰即可不造)，就可以去争制海权了。兽人的驱逐舰根本不是我方战舰的对手，尤其是建造车间提高舰队的攻防能力后，敌人的魔力战舰也禁不住我方战舰的三炮，而兽人的建筑和兵力又大多分布在沿海地区，所以只要取得了制海权，就可以横扫兽人基地了。

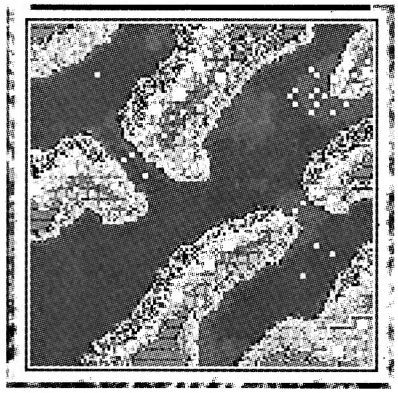
第八关



任务：镇压农夫的暴动，把市政厅升级为城堡并消灭敌人的武装力量。

本关开始时，有一些农夫展开了暴动，在村庄里到处烧杀抢掠，我方需尽快将部队开到村庄里平息这场暴动。控制住局势后，迅速派农夫采矿和伐木，并分派军队守住我方村庄左方和上方的缺口，因为本关共有三处兽人的基地，每个基地内的兽人都在等着我们自相残杀后坐收鱼翁之利，所以需守住缺口，防备兽人随时会发动的进攻。建好兵营后可对市政厅进行第一次升级，再储备足够的金钱和木材，建造马棚和飞机场就可将市政厅升级为城堡了。军力发展到一定程度后可采取诱敌深入的办法慢慢消耗敌人的兵力。由于升级后多方骑士拥有治疗术，所以本关的战斗力量应以骑士为主，配以少量的巨弩用以攻击兽人的警戒塔。在三个兽人基地中，左下方是兽人最弱，上方其次，左上方是最强大的，进攻时可以先攻击左下方的兽人基地，不仅可消灭一股敌人的力量还可获得兽人基地内金矿的开采权。然后再攻击上方的兽人基地，最后集中力量全力突击左上方的兽人。切记不要自持有了一点武力就冒然的发动进攻，本关兽人的力量非常强大，尤其是使用了勇气术后的食人魔拥有无比的杀伤力，所以在进攻之前最好先查明兽人的兵力分布后再根据情况布置进攻路线和选择攻击方法，否则你就会死无葬身之地了。

第九关



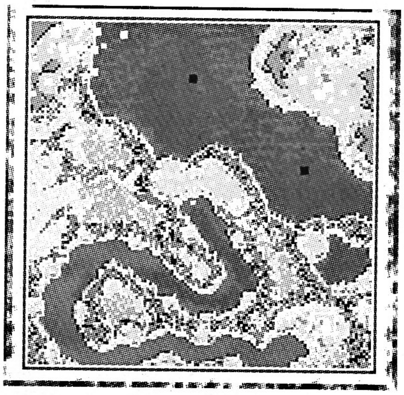
任务：护送光明使者返回能源圈内

本关我方的任务是将处于地图左上方岛屿上的光明使者护送回位于右下方我方岛屿上的能源内，我方的部队则位于地图右上方的岛屿上，要想救援光明使者并护送他回岛便需要通过两个海峡，而兽人在这两个海峡的沿岸都布置了大量的投石器和警戒塔，所以我方要过海峡就必须先除掉这些拦路虎。先让所有陆军都上运输舰，把他们运送到地图中上方的岛屿，选一处远离敌人的滩头登路，派几个武士和骑士毁去一部分围墙以利于我方调动部队，然后仍然采用诱敌深入的办法，把敌人的军队全部消灭后再派巨弩去摧毁敌人的警戒塔和海峡处的两艘兽人驱逐舰。再用此办法消灭海峡另一边的兽人，就可派运输舰去接光明使者了。接回光明使者将运输舰集中到一起，然后再集中所的驱逐舰和战舰，消灭海峡口的两艘兽驱逐舰并从海峡口冲过去，击沉把守在我方村庄沿岸的两艘兽人驱逐舰和一艘魔力战舰。除运送光明使者的运输舰外，其它运输舰也从海峡口冲过，绕到南边海岸登南陆，仍然用同样的办法消灭敌人设立的防卫武力，就可以敲锣打鼓的迎接光明使者上岛了。本关要注意保护我方的巨弩，因为它是摧毁兽人警戒的最好武器。

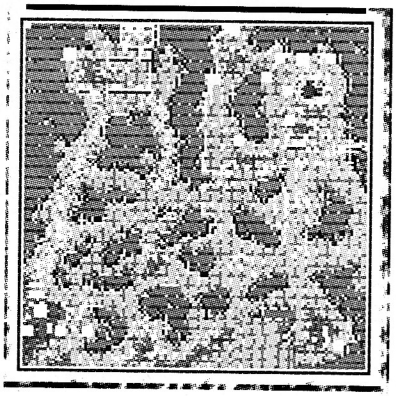
第十关

任务：建造运输工具，将叛逃的农夫送回村庄中的能源圈内。

本关需护送的农夫在地图右下角，我方的基地处于隔海的另一座岛屿上，所以本关发展海军力量是当务之急。左上方的兽人拥有强大的力量，本关进行一段时间后就会用运输舰源源不断的将兽人运送到我方的村庄里来捣乱，应尽快消灭它们。然后再占领地图中部的兽人村庄并运送一些农夫过来，在下方的海湾内建造海军基地，然后用战舰摧毁通往叛逃农夫栖身之地两岸边的兽人警戒塔，再派运输舰经过两次接力运送就可完成任务。



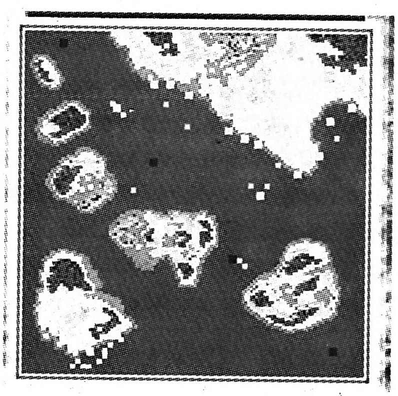
第十一关



任务：营救被兽人俘虏的法师和农夫，摧毁敌人的基地。

我方的两个法师和六个农夫被敌人关在左上方的要塞里，我军应留下一些兵力防卫村庄巨弩和骑士去执行营救任务。巨弩主要负责敌人的警戒塔。营救任务完成后就可以发展村庄，本间可以建造法师对敌人进行法术攻击。右上角的敌人力量并不强大，但是他们那遍布基地四周的警戒塔却非常可怕，幸好我们有巨弩可以对付它们，不然要想获胜还真要费一番周折。

第十二关

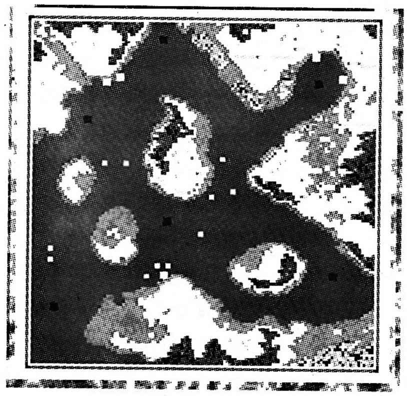


任务：摧毁兽人的运输工具，摧毁所有的炼油设施，摧毁所有的造船厂。

由于本关攻击的全部是海上的兽人目标，所以从本关一开始你就要注意发展海军的力量，并派出侦察机查看兽人的兵力分布情况，陆军只要能够保护村庄不被兽人攻陷即可。如果你发现在本关里你的舰队遭到了不明来处的火力袭击，那么你应尽快建造新式武器潜水艇，如果你没有潜艇的话你就看不到敌人潜艇的位置，只有被动挨打的份了。本关完成任务的要点在于控制制海权，而敌人的想法恰恰和你相同，所以在海上敌人有着强大的海军力量，如果你的海军不够强大，最好不要冒然对敌人发动进攻，最好集结十五艘各种舰只后再慢慢攻击敌人。

第十三关

任务：摧毁兽人的黑暗城堡，彻底消灭所有的敌人。



本关我方研制出了新型的空中武器战鹰，几乎所有的战斗都可以交给它们去完成。但是要注意的是战鹰的攻击力虽强却会伤到自己人，它在攻击时不管我方人员建筑是否在他的火力范围之内一概狂轰滥打，所以利用战鹰攻击时要小心别伤了自己。陆军在本关中的任务就是保卫村庄不被敌人攻击，海军可配合战鹰攻击敌人的海上目标。想通过这一关要做好心理准备，战斗会非常艰苦，要有耐心和恒心才能取得这一关的胜利。



第十四关

任务：摧毁黑暗之门。

本关是最后的战斗，兽人虽然在上一关被人类大得落花流水，但是残存的势力仍想借着黑暗之门的力量作最后的顽抗，我们就是要摧毁黑暗之门，打破兽人最后的妄想。本关开始时我方需以战舰和驱逐舰掩护运输舰对地图左侧的海摊进行强行登陆。守住滩头阵地之后，便可采用诱敌人深入的战术消灭兽人基地内的守军，然后建立自己的村庄进行发展。这时要小心敌人的魔龙和魔法师的攻击，迅速建立起来战鹰可以使你减少很多麻烦。本关看似需要多次进行运送部队，建造船厂的工作，其实只要你的战鹰数量够多，只考它们就可把敌人全部消灭了。再摧毁环岛里面圆形小岛上的黑暗之门你就可以看到精彩的结局画面了。(待续)

INTERNET与游戏杂志

文/软体动物

在INTTERNET上，除了各游戏生产厂商自己的Home Page外，许多著名的游戏杂志也有自己的Home Page。一般这些主页里放置的都是该杂志的当月号内容，可说是杂志的电子版。游戏杂志有自己的好处在于发行范围外的读者也能及时的年到当月的新杂志，而且可以下载由杂志提供的游戏试玩版，缺点在于由于主页负责人比较忙（或是懒?）和图片会占用大量传输时间，主页上的杂志通常内容大大少于当月期刊内容，许多文章没有图片。但是对于咱们这些看不到国外杂志的人来说，已经很满足了。

Computer Gaming World是本人阅览的第一个杂志主页，该杂志的中文版也就是台湾省的《电脑游戏世界》杂志。主页内容有新游戏展望，游戏回顾，试玩游戏区，攻略秘技区等等。主页大体上看较朴素，似乎没有发挥好NETSCAPE2.0的优势。主页位置在

http://www.zdnet.com/gaming



PC GAME也是著名的电脑游戏杂志，它与台湾省的《电脑玩家》杂志也有合作关系。内容也多为新闻、攻略一类的东西，主页中加入了动画和滚动字幕，如果您十分怕听硬盘狂读

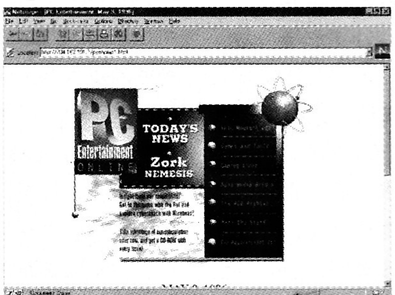


数据的声音，就不要看了。

PC.GAMER－www/pcgamer.com

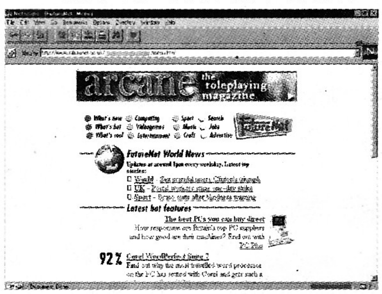
PC ENTERTAINMANT是最近刚刚登上INTERNET的电脑娱乐杂志。内容除了部分新闻与试玩游戏外，许多内容页面还在架构中。总之，多看一个杂志没什么坏处。可能由于该杂志还在试刊中，所以地址使用的是IP地址，如有变化，杂志应该会给用户发E－mail说明。

PC Entertainment－204.162.101.7/pcehome1



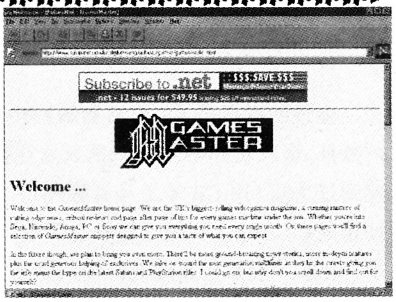
Future Net是英国著名的INTERNET资讯服务网，所以自然少不了有关游戏的东西。不过要想阅读Future Net的内容，必须先填写一些个人资料并注册，才有阅览的权限。另外要注意，英国的线路较慢，浏览时要有耐心。

Futare Net－www.futurenet.co.uk



Game Master是一个包括在Future Net下的游戏杂志，也是英国销量最大的TV Game杂志。INTTERNET上的TV Game杂志较少，所以Game Master的Homepage是不可不去的。只有在Future Net上注册的用户才能阅读该杂志。

软体世界杂志在国内是拥有最高声誉的中文电脑游戏杂志，该杂声主



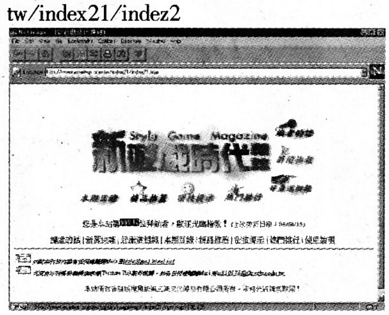
页刚推出不久，大多数内容为《软体世界》杂志当月期刊的内容，不过通常只有部分内容和图片，还不如看杂志（期刊）过瘾。不过《软体世界》主页中最棒的是它有一个专页Link了许许多多的国外游戏公司、游戏主题区以及最受欢迎的几十部漫画的主页，由此页可以找到许多好东西。

软体世界－www.soft－world.com



《新游戏时代》也是一本台湾省的电脑游戏杂志，内容同样是该期刊当月号的部分内容。不过该主页中的新闻快报最值得一看的，想了解Win97－Nashville开发情况吗，想知道为什么一夜间INTERNET上无数主页全刷成黑色背景了吗，在这里都能找到答案。

新游戏时代－www.acertwp.com.tw/index21/indez2



《大银河物语》攻略心得（下）

文/金南

金钱的提高是《大银河物语》中一个使玩家感到轻松的特征。喜欢玩SLG类游戏的玩友往往都曾为金钱的增加感到过头痛（用GB等工具者除外）。在《三国演义》、光荣公司的《三国志》系列、《信长之野望》、《元朝秘史》等游戏中，玩家一般都是通过低价购入物品，然后高价卖出的方法积攒金钱。这种方式不但很慢，而且物价指数的高低变化是随机的，令玩家难以把握。某些不错的SLG游戏中还增加了“请求外援”一项，虽然改变了买进卖出的方式，但仍有随机性，并给人一种发了横财的暴发户的感觉。在《大银河物语》中，玩家完全可以不必干投机倒把的勾当，只要持续派舰队进行“内政管理”和“工商生产”行动，保证你的“内政”值和“实业”值就会增加。当这两个值都保持在800—1000之间时，国家欣欣向荣，大家安居乐业，使劲生孩子，自然人口数就会稳定而快速地增长，而税收当然也由此增加。到每年的12月结束时，内政部长会向你报告这一年度增加人口数和税收数。这样的金钱数理所当然就增长了。不过，也不能因为金钱容易获得就掉以轻心，你要时刻注意“内政”和“实业”两个值，它们每年都比上一年自动降低10%，如果滑到800以下，人口就会开始流失，那么经济状况可就不妙了，国家的安全也会因此而受到威胁。所以玩家要小心看待“内政管理”和“工商生产”两项行动。但不管怎么说，《大银河物语》能保证你付出劳动就有收获，不必为那些你自己控制不了的物价指数提心吊胆。

与“勤务”同时进行的另一个任务是“探险”，用于探险的舰队不一定配备大量战舰，也未必需要各项能力都很强的人员，但亚顿必须做到每个月派一支舰队出去探险。这是因为达到本关规定的目标所需要的一些关键事物不一定存在于亚顿所在的星球上，它们往往只有在其他星球或跳跃点（一个新词！）上才能找得到，这一点又使得《大银河物语》有些RPG游戏的特点。探险工作是很重要的，有些星球和跳跃点的秘密要在多次探险后才会披露出来，所以你要有向同一个地点重复派遣探险舰队的耐心。如果在星图上，你的鼠标所指的星球讯息为红色时，表明该处有敌军驻守。如果你的武装力量足够强大，你就可以派舰队去攻击它；如果你的武装力量不足，那就等建设好了再说吧！不过，在建设的过程中，敌人可说不定主动来进攻，那就要看你的运气和能力了。另外，探险活动还往往能找到对你的“勤务”有帮助的事物或发现新的人员。笔者就曾因在阿尔德星区的1013跳跃点探险时发现了30000万金钱而激动不已。要知道，当时笔者自己积累的金钱也不过20000万多一点；此外正处用人之际时，恰好在泰雅行星找到了文官香云和武将虎昭。用在探险中找到的横财制造出的战舰以及将领在后来的战争中发挥了几乎是决定性的致胜作用。



与以前其他SLG类游戏一样，进入战争状态的原因有两个，一是主动出击，即通过“任务”菜单中的“战争”项主动进攻敌人基地，打与不打完全由亚顿自己决定；二是被迫迎战，如果亚顿所在的地点被紫心帝国的追击舰队发现，敌人会发动攻击，有时太空强盗船也会不速而至，前来骚扰，这时候亚顿打也得打，不打也得打。敌人主动进攻的事件是随机发生的，但这些事件不象RPG游戏那样频繁，也不是人员、装备升级的必要条件。如果亚顿的舰队建设得很强大，太空强盗就不敢来了，紫心帝国的舰队也只有躲在基地里等着挨打。这与大多数SLG类游戏是类似的。

无论是主动出击还是被迫迎战，游戏都进入战争画面。舰队的初始位置是自动设定的，省去了玩家安营扎寨的麻烦。战斗也是回合方式进行的，敌我双方各下达一次指令为一个回合。在《大银河物语》中，战斗没有弹药和时间的限制，双方的生死决定于防御程度。每遭受一次攻击，舰队的防御程度就会减少一些，直到一方全部舰队的防御程度都被彻底摧毁，战斗方才结束，所以，《大银河物语》中的战斗都是“不成功便成仁”，没有从战场上逃离的机会。

引擎决定你的战舰在每个回合中的移动距离，武器则决定战舰的射程。这两个因素是玩家在战斗中要特别注意的，尤其是当你的战舰的数量和火力不如敌人，而射程远于它们时，排兵布阵就是一种学问了。既要用处于劣势的火力在远处断削弱敌人，又要在敌舰开火时灵活地避开。

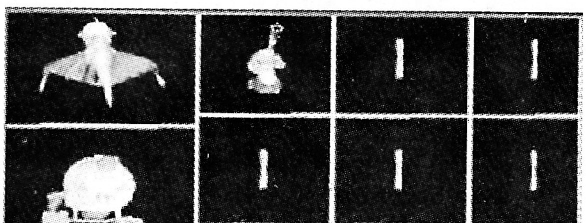
远距离射击有不受伤害的优点，紧靠敌舰也可以发挥“超能”的长处。“隐形”和“幻影”可使敌舰找不到我方战舰的位置，从而四处扑空，无法攻击；“催眠”可以使敌人在几个回合内头脑麻木，动弹不得，屡屡挨打而无力还击；“内哄”可使敌舰指挥失灵，一片混乱，而我方战舰趁机狠揍之；“慑心”更有趣，它能使敌舰之间互相残杀，眼见着敌人强大的火力都落在别一批敌人的身上，那是多么惬意呀！“空跃”则可使我方战舰移至战场任何地方，不受引擎能力限制，这在我方某支舰队抵抗不住敌人舰队的攻击进，可以起到弱小的舰队及时撤开，强大的舰队迅速赶到增援的作用。只有我方可以使用超能，敌方将领虽有超能值却都不会使用，所以巧妙地运用超能可快速地克敌致胜。

但在战斗使用超能时也要注意，只有在舰队中某个将领的该项能力值在2000以上时方可使用某种超能。战斗中每使一次，超能值就减1000，若舰队中无人超能值在2000以上，那么该支舰队就能使用超能了。同时，“催眠”、“内哄”和“慑心”三项进攻性超能值只有在我方将领的该项超能值高于敌方将领的时方可使用。即使高过敌方将领，也未必一定运用成功，高过敌方将领的值越多，成功率越大。每次运用超能后，该舰队中每个将领的该项超能值都会下降。下降的数字是恒定的，所以舰队中将领越少，每个将领剩下的超能值就越少；反过来说，舰队中将领越多，每个将领能保存下来的超能值也越多。这个事实提醒玩家，将领的数量是很重要的。战舰装备的武器再多，飞得再远，防御力再强，没有将领驾驶是不行的。一个将领可以驾驶一艘战舰，一个舰队最多可有10名将领。试想如果在战斗回合中，只看见自己的两艘战舰向对方发射两束火力，那你对胜利的信心岂不大减?而如果你的十艘战舰一起把强大的火力射向敌军战舰时，那又是何等的壮观！因此，在战斗中要注意避免得不偿失的战果。可能经常发生这样的现象：玩家在经过几度苦战之后，终于歼灭了敌军舰队并俘虏了敌军女将，但同时付出的惨重代价是数艘耗巨资制造出的战舰被击毁，十几名身经百战，各项值都很高的将领阵亡，如果你碰上这种情况，建议你还是载入游戏进度，重整旗鼓后，再打一仗吧！战败的后果是悲惨的，紫心帝国杀死了亚顿，吸取了男人逃跑的教训，重新研究出新的生化人，使之没有能力进行独立的判断，于是，在银河系中，男人永远成了女人的奴仆……

每当你率领舰队在规定的时间内达到既定目标时，游戏就进入下一关，你的军师、内政部长、国防部队、科学部长会告诉你在本关的主要目标是什么，并从各自的领域提出建议。于是，又一道征程摆在脚下……游戏自始至终只有你一个男人，其余的无论是部下还是对手，全部是女人，当你带领自己的逐渐建立起来的舰队，历经千难万险，冲破重重关口，终于击败了紫心帝国的政权，推翻了莎朗22世的统治，在银河系中建立起新的政治秩序时，你一定有种淋漓尽致的感觉。游戏结尾告诉你，在数年以后，由于你的功绩，银河系开创了男人和女人互相支持、互相帮助的新时代。

《大银河物语》不仅游戏过程诱人，其界面也十分精美。当笔者初次看见游戏中星球的画面时，不由吃了一惊，以为是从卫星拍摄的外星照片上抄来的，后经智冠科技有限公司的人员解释，方知这近百个星球画面都是智冠的红蚂蚁工作室的程序设计人员自行设计的。整个游戏采用了640×480，256色的高解析度，令人叹为观止。

《大银河物语》是由曾制作《神州八剑》，监制《三国演义》的著名工程师杨第先生策划设计的。更有意义的是，该游戏除了音效和音乐外，全部是由智冠电子(北京)有限公司的红蚂蚁工作室在北京西北郊的上地信息产业基地研究开发出来的。这表明，祖国大陆的游戏刚刚起步，就已不低于世界上任何其他国家。整个游戏的研究开发过程为一年。为了适应了除了台湾省以外的中国其他地区的玩家习惯，游戏初次设定参数时增加了字型选择和输入法，使玩家只要会汉语拼音，就能自由命名君主、舰队和战舰，不必去猜令他们头痛的台湾汉字注音法了，同时，智冠科技有限化司为了让全球华人能够同时拿到中国人自己研制的游戏软件，根据不同地区的情况，分成简、繁两种文字包装，并且配合当地的生活水平，采取了不同的价格战略。在除了台湾省以外的国内市场，一片容量高达300多兆的《大银河物语》光盘，仅售人民币49元。这种价格战略对于疯狂的软件盗版行为不啻是一种有力的打击。玩家不要错过这个机会，赶快去买一张《大银河物语》，充分享受快乐吧！





Windows 下出了 RPG
话说《病毒大战》

机种 IBM－PC, WINDOWS3.1 486－33 以上

文/风笑天

编者按：去年第四期本刊发表《乌鸦·乌鸦·叫》一文，对中国电子游戏业的现状和前景表示悲观。清华金盘公司的杨南征先生在另一杂志撰文《乌鸦别叫了》予以迎头痛击。时隔半年，杨先生领导的游戏工作室拿出了几部光盘游戏，"用事实说话"。国内游戏业有长足的进步，使我们倍感欣慰。"愿我们的悲观论调只是杞人忧天的聒噪而已"。

此时，我正穿越在黎明前的一般静寂之中，摩天楼幢幢的黑影，将城市包围在钢筋水泥的丛林里，偶而，天际掠过一道流星微弱的光芒，于是我按了一下键……，屏幕上的出几行字：

在那个电脑病毒横行泛滥的年代，社会安全和个人隐私经常遭到肆无忌弹的侵犯。

一次病毒侵袭的狂潮之后，安其尔城的电脑神童吉姆决心自已的制造出一个电脑战士来保卫他家的信息资源，经过三天三夜的连续工作，终于，在第三天的深夜里，一个具有神奇力量的电脑战士诞生了。

它的名字就叫 aX。

电子流以光的速度掠过面前，aX 提着战斧。穿越时空，被传真到了电脑世界，当时，电脑城市里有迷宫一样曲折复杂的电路，高高低低、大大小小的芯片和元器中。还可以看见那些绿色的丑陋病毒在电路板上游来荡去，不过还算好，这种名叫"贪吃"的病毒只知道傻乎乎地吃，消灭它们根本不费劲。

aX 左碰右撞，无意中进入了一个芯片，芯片中央有一台古怪的传真机，走上去，传真机开动起来，aX 被传真到了另外一个更为神秘的空间里。

走出芯片，眼前是一片灿烂的星空。啊，原来是行走在茫茫宇宙之中，前方有一条纵横交错的透明的网络，aX 就在这电子时空隧道里穿行。

前方虚空中出现一座奇怪的石头门到跟前，大门自动打开，发现自己又闯入了一个芯片里，这回可不一样，芯片里有一个毛茸茸的长着六条腿的怪物，正挥舞着手中的刀剪破坏着磁盘的扇区，六条腿的怪物终于被消灭了，但是那些被病毒侵染过的坏道依然会伤害人，必须将他们全部修复，否则被消灭的病毒还会复生。在许多芯片里，隐藏着各种各样意想不到的病毒：有的只能看见病毒的手和脚，它能跟踪伤害 aX，aX 却无法攻击它；有的象百足虫，越杀越多，从四面八方包围 aX；有的长得和 aX 一模一样，令人莫辨真伪；还有的仅以"0"和"1"的形式出现，很快便传染遍整个芯片；有时 aX 进入一宁静的天空里，刚想喘口气，不料星光闪烁之后大批光碟蜂拥而至令人无招架之力。

幸运的是每当 aX 消灭一个病毒以后，便会得到一种提高自身能力的法宝，如生命电池，无敌光环等等，这些都是帮助 aX 克毒制胜的好武器。

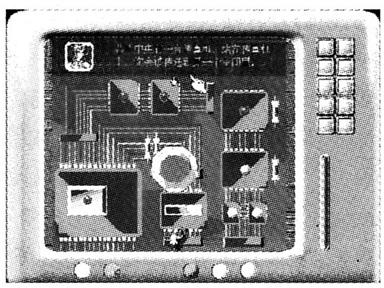
在隐居的电脑世界的智者"万事通"和古代勇士灵魂的帮助下，aX 终于消灭了所有芯片中的病毒，得以来的电脑中央的心脏 CPU 。

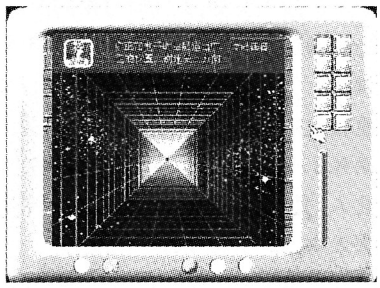
统治着 C P U 的是病毒之母"终结者"。它是破坏电脑世界和平与安宁的罪魁祸首。它张开狰狞的大口，喷出臭热的火焰，血红的眼睛里飞出一个个白色的小幽灵，围绕在 aX 周围游荡，伺机猛扑上来，一下子将 aX 逼入了绝境。

结局如何？aX 是战胜了病毒之母"终结者"，看到电脑世界恢复和平的奇丽壮观景象？还是和牺牲了的古代勇士一样，只好等待下一位闯入电脑城的勇者来挽救被万恶的病毒所吞噬的世界？

这一切全靠你了，游戏者。

九六元旦，金盘公司的力作《病毒大战》上市，我终于可以在 Windows 下面玩我最喜爱的 RPG 游戏了，一买来我就在电脑前面泡了整整两周，从熟悉键盘功能开始，边攻关边画下电脑城的地形图，并记录每关的病毒及





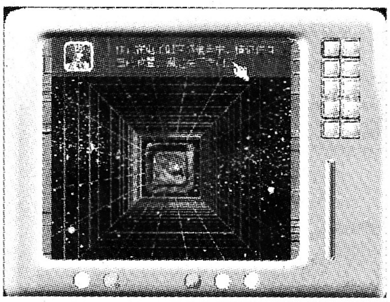
其特点，幸运的是这个游戏是可以存盘的，还有良好的帮助功能（只需要按一下“Insert”键就可以和神童吉姆通话并得到指点）。终于，一点一点将整个游戏穿了，现在，就将敝人在攻关时的一些心得和秘诀与众玩友分享一下。

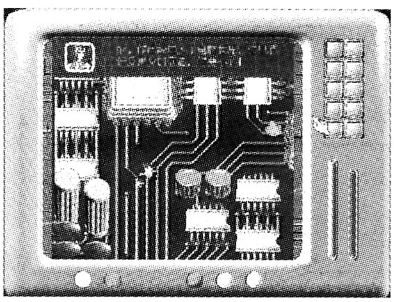
《病毒大战》的片头很长，如果你不想看可以随便按一个键便跳过去。进入游戏之后，主画面是一台掌上游戏机（类似 Gameboy 之类）。游戏机中央的屏幕里是游戏的场景。游戏机下方有五个功能键，其自左至右依次是：“退出”（离开游戏，返回 Windows），“重新开始”，“取记录”（只能读取上一次的存盘记录），“存记录”（随时记住保存），“帮助”（显示如何使用键盘功能）。

键盘功能如下：F1（帮助）；F2（存盘）；F3（取记录）；F4（重新开始）；上下左右方向键（移动 aX），空格键（攻击），Alt（离开芯片，但 aX 必须站在出口处），Ctrl（使用法宝），Page Up/Page Down（选择法宝）Pause（暂停），lnsert（提示信息，该键非常有用！）

病毒有隐形、假面具、幻影、光碟、贪吃、坏道、太级球、01 生长、跳舞的精灵和终结者等等。

法宝有斧风（扩大 aX 的攻击范





围和攻击力），免疫（提高 aX 防御能力），眼镜（可以发现隐形病毒），飞斧（可以远距离攻击敌人，特别有用）复制（可以自我复制），定时（可以定住敌人一段时间），光环（使自己无敌），电波（具有大范围猛烈的攻击力），电池（可将 aX 的生命值加满），地图（可以观察自己在电子时空隧道中的方位，不致迷路）。

游戏一开始，你先与吉姆通话，他会让你去找电脑世界的智者，你尽量不要先和隐形、假面具等病毒纠缠。因为你这时的能力有限，应尽快寻访智者。

这时智者会给你一张地图，有了它，你就可以坐传真机进入电子时空隧道，依靠地图穿越时空隧道，找到史前战场的遗迹，在那里古代勇士的灵魂会向你传授斧风绝技，有了斧风，你的攻击力会大增，然后去寻找一些容易消灭的病毒，消灭它们，得到更多的法宝，这样你的战斗能力有了进一步的提高，然后再去和那些厉害的病毒交手，待消灭所有的病毒之后，赶往 CPU，和病毒之母决一死战，记住，在进入 CPU 之前，千万先存一下盘，否则你又要从头来过。

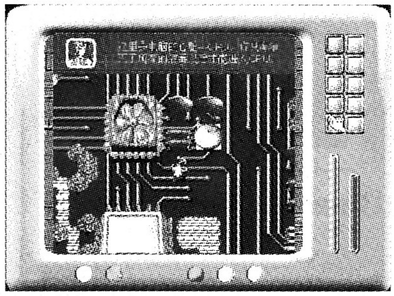
根据我玩《病毒大战》的经验，总结了以下几原则：

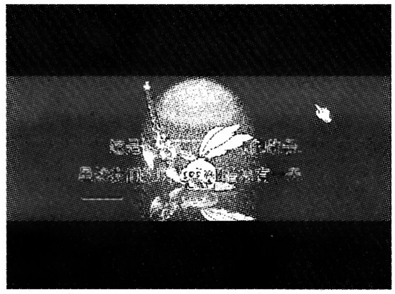
一、打不过就跑：该游戏有一个最大的特点，就是你可以随时离开病毒占据的芯片，不打此关（不象一般的 RPG，非得有个先后次序）。

二尽量节省法宝的使用：因为有些法宝是有使用次数限制的。越到后面病毒越厉害。你如果过早地浪费了法宝，最后可能根本无法过关。

三寻找病毒的弱点，有针对性地使用法宝：每一种法宝都有其针对性，你必须不断摸索出规律。法宝用得好，往往有事半功倍的效果。如打隐形之前先拿到眼镜，攻击幻影则最好用飞斧远距离攻击。

四、勤存盘，这是千古不变的游戏规则。





总之，《病毒大战》是一个非常引人入胜的动作型 RPG 游戏，它不仅要考验你的反应速度，还锻炼了你的记忆力和观察分析能力，另外，几个特别值得赞扬的特点：

一、快速平滑的全屏显示速度：众所周知 Windows 下之所以缺少好游戏，就是因为它的显示速度太慢，而该游戏似乎解决这个问题，这点令人十分惊讶。

二、自由选点：这是游戏者梦寐以求的一点，除了最后一关病毒之母外，其余各关均由游戏者自行决定攻关次序，由于每关的法宝各不相同，所以产生的游戏结果也各不相同。

三、病毒智能化和多样化：每关病毒的形式和特点各不相同，有时令你应接不暇，有的病毒还十分狡猾，会躲闪你的进攻，并伺机而动。

四、前后景声音同步：该游戏可以做到背景音乐，画外音，敌我双方人物的音效同时存在，造成更为强烈的现场效果。

玩了这个游戏，不由得大为振奋，看来国内的游戏界起步很快，这着实令我们这些发烧友欣喜万分，衷心希望象这样的好游戏能多诞生一些。

责编/软体动物

PC秘技

《Command & Conquer》隔空造物与卖兵法。

TEST:YES

此两条秘技对《C & C》1.19版无效。

1. 隔空造物：首先必须拥有雷达与士兵，让士兵走到想造建筑的地方，然后移动主画面到自己基地的边缘，点一下欲建的建筑，将鼠标移到基地边上的空地，此时地面上会出现白影，这时迅速将鼠标移至雷达画面上士兵的绿点上按键确认，就实现了隔空造物。

2. 贩卖士兵，士兵一般无法贩卖，只有战死，但有个方法可以买掉士兵。先在基地边上建一个50元的草垛，让想卖掉的士兵走到草垛（越近越好）。然后按下SELL键，将鼠标移到草垛与士兵的接缝处，箭头会变成美元形状，这时按键贩卖。您会发现士兵被卖掉了。

以上两项秘技须多试几次才能掌握

北京 陈冰峰 尹龙 提供

风尘三侠之金箭使者 意外结局 TEST:YES

在最后一战意中太郎倒下后，一键不动，待"完"字出现后两、三分钟，便有意外结局

大连 李宇

一线生机 生财有道 TEST:NO

先按正常顺序建设基地，等有了装甲基地后便可使用此秘技。先制造单管自走炮，等右下角的建造状态条写上就要满时，停制建造，改为建造双管自走炮，这时金线会增加约一个如次反覆，即可发财

第11小时 TEST:YES

在"Monitor adjust"画面，按P键两次，然后可以按鼠档右键跳过片头

Abuse 无敌 TEST:YES

键入Abuse - edit进入游戏，在游戏中按shift - Z，然后开始新游戏，即可无敌

FATAL RACING 死亡赛车全部秘技 TEST:YES

在主菜单键入以下CODE，可开启秘技

LOVEBUN 秘密跑车　CUP WON 看结尾

MAYFE 秘密跑车　I WON 看胜利画面

TINKLE 秘密跑车　ROLLEM 看制作组

SUICYCO 秘密跑车　DUEL 干掉对手

ZX4B523P 秘密跑车

FORMULA1　CINEMA 宽屏模式

SUPERMAM 破坏模式　REMOVE 清除已经

DR DEATH 无敌　输入的秘技

MREPRISE 奖分

DESTRUCTION BERBY 毁灭德比赛车无敌

TEST:YES

在冠军赛模式中，输入"!DAMAGE!"作为姓名，在比赛时不会受损。

狂飙武士 多项秘技 TEST:NO

在游戏中同时按住EJG，然后按A可得到子弹（加满），按H加满生命，在地图画面同时按住ACH，然后按O键可看完全地图

高辛烷(Hi - Octane)完全秘技 TEST:YES

游戏中按：

Alt + F1—自毁

Alt + F2—干掉所有敌人

Alt + F3—加满油

Alt + F4—加满子弹

Alt + F5—加满防护值

Alt + F6—多加一周

Alt + Y—自动导航开

Alt + C—自动导航关

第七访客 逍遥游 TEST:YES

在游戏开始时的初始化画面，键入"Zaphod Beeblebrox"（一定要注意大小写与空格）然后在"斯芬克斯"板的角上点鼠标，就可以去游戏中任意一处。

STRIFE 试玩版 TEST:YES

STUFF:不死，加满装备

GUNS:加满武器

SPIKIT:穿墙

MONEY:加钱

PC秘技

不可低估的魅力



特约撰稿人/叶伟

十九年前，当那个多事的美国佬开始编写人类历史上第一个电脑娱乐程序的时候，恐怕不会想到，自己的小小发明将给后人带来怎样的冲击。

无独有偶。十年以前，当一个叫做“红白机”的小玩艺悄悄在中国登陆的时候，也绝没有人会想到，从此平静的世界将掀起喧然大波。

这就是电子游戏。

按缴纳的所得税来排名，94年度日本一万家股票上市企业中，任天堂为第二、世嘉为第三。请注意，这里说的是全日本所有的企业，电玩的利润由此可见一斑。

我们不妨用SS的《VR战士2》来作例子，使大家有个感性的认识。该游戏于去年12月1日发卖，售价6800日元，发售头三天即卖70万张，整个12月份一共售出150万张。

《VR战士2》使用CD媒体，其物理成本只有10美分，仅合8角3分人民币或900日元。就算加上所有的成本、就算每出售一张CD只能赚到1000日元，《VR战士2》在去年年底的收入也有15亿日元！

15亿日元，换算成人民币为1亿8千7百50万元。去年中国足球甲A联赛的火爆球市带来的收益总共有大约5百万元人民币，却连一个游戏软件在日本一个月收入的三十分之一都不到！

娱乐公司在电玩这个行业中究竟能赚多少钱？猜测这个问题的答案就象猜测范志毅去年到底赚了多少钱一样有趣、一样困难。我们只能做一个大概的计算：到去年底，土星在日本一共售出了250万台，以每台主机10%的利润率和平均每台主机带7张CD计算，世嘉公司在短短的十三个月里至少也有220亿日元以上的进账，加上索尼PS的收入，次世代机最少也从玩家的钱包里赚走了400亿日元（合50亿元人民币）！读者不要忘记，这里还没有算上世嘉街机的收入和索尼其他电器的利润。

面对具有如此强大魅力的行业，我们还能视而不见吗？

拥有十二亿人口的中国，无论对什么产品来说，都是浩瀚无比的市场。电玩也是如此，哪怕我们的电玩族只有百分之一的比例，也足有一千二百万之巨。

这简直就是堆在我们面前的一座金山。

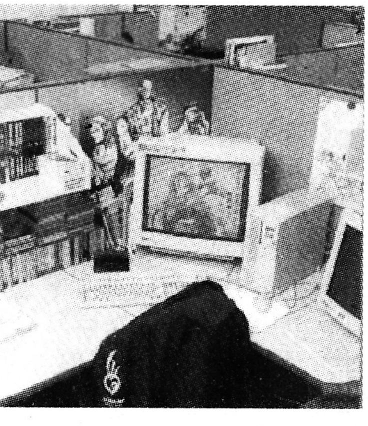
与贩毒、赌博等完全不同的是，只要管理得当，电玩就不会牵涉到道德和法律上的问题。其虽无大益，但与烟、酒行业相比，毕竟对人的害处要少得多。我们既能够允许烟、酒行业的存在，也应当能够允许电玩产业的存在。

电玩一业，宜疏不宜堵，宜管不宜放。首先应该制订详细、专业的法律条例，摒弃那些派金宫、麻将机等博彩玩具和美女脱衣等色情软件，然后正本清源，大力发展国产软、硬件，以满足市场的需求。与其让外人掏空国人的腰包，还不如近水楼台先得月。

街机游戏房的模式，随着几家合资公司的成立，已渐渐竖立起来了。这里不可不提的是上海南梦宫（SH－NAMCO）。这个国内最早的、以经营街机为主的合资企业，已成为了各地同类企业的范本。其推崇的高科技文明娱乐的方式，也得到了上海市领导和文化部的支持和广大玩家的认同。文化部今年重新制订了有关游戏场所的法规，其中也有南梦宫的一大功绩。

然而，在市场更大的家用游戏设备和电脑游戏软件方面，我们的步伐仍然显得慢了许多。对于硬件，玩家至今是只知世嘉、任天堂；对于软件，各地虽然有一些软件制作小组，但几乎都处在萌芽阶段，仅限于小打小闹。我们能不能集众人之力，组合多家电脑厂家和软件制作商，成立一、两家大型公司进行真正意义上的商业生产呢？国家又是否能够制订一些倾斜政策，扶植这一新兴的阳光产业呢？

我们期待着令人欣喜的答案。



(连载之三)

任天堂的阴谋



案例：世嘉惨败

在八十年代初的那场空前激烈的八位机竞争中，实力及声望都远在任天堂之上的SEGA公司却惨败于任天堂的堂下。这一次较量影响深远，最终形成了家用游戏机领域任天堂一家独大的局面。元气大伤的SEGA一步后退。一方面坚守在营业用游戏机领域的领先地位。同时重整旗鼓，十年生聚，十年教训。94年底推出的土星游戏机终于再次成为任天堂必须认真对付的好敌手。

SEGA公司和任天堂一样，在1983年推出了一款叫做“SG－1000”的八位元家用游戏机加入市场。它的性能与任天堂几乎相同，有些人认为超过任天堂。如果说有什么地方比任天堂差的话，大概就是它只有一个游戏手柄这一点。但是最主要的原因是在当时，它不能推出象任天堂一样充分发挥主机性能的游戏，所以其中的优劣立见。没有好玩抢手的游戏，没有家喻户晓的游戏明星，没有经验丰富的游戏制作人……尽管SEGA连续推出“MARK3”及“MASTER SYSTEM”主机，但每一代都陷入苦战中。

与此同时，任天堂主机在发售的半年后，很快便进入市场独占状态，而卖了44万台。在一年后的1984年，更卖出160万台，占到了市场90%的份额。

如果说任天尝有什么致胜秘技的话，大概就是任天堂公司山内社长的那句话：“将品质好的东西便宜地卖出去。”

秘诀：破坏价格

早在1981年，任天堂主机的实际负责人一任天堂公司第二开发部部长上村雅之接到山内社长开发任天堂八位机的命令。当时山内社长在电话中简要而果断地下达了他的指示：“要做出让其他公司至少一年内绝对无法模仿的东西。”

这句话至少包括两个意思：第一是硬件的构造本身无法模仿。第二是价格无法模仿。

在任天堂诞生之前的游戏机大都使用美国德州仪器公司制造开发的旧型个人电脑的IC（TI9918）。最大色数八到十六色，画面粗糙，效果音单调。为了突破旧机种的缺陷，任天堂开发了专用IC，最大色数达52色，动画能力大幅度提升，其速度，临场感，精细的画面，美丽的音质都逼近大型街机。

当时的厂商要想独立设计与任天堂性能类似的IC回路，至少需要半年时间。要想正式投产，则至少需要一年以上的时间。这就是说任天堂至少有一年时间可以独占游戏市场。

但是，无论任天堂游戏机内部构造多么优秀，如果其价格可以让其它公司模仿的话，那么它的优势就可能被后来开发的更优秀的的IC所取代。因此，山内社长所谓的“不能被其他公司模仿”的指示，主要是指价格上的优势，而不是高深的技术。

山内社长用近乎神技的方法突破价格壁垒。他向提供专用IC晶片的理光(RICON)公司提出了“我们两年间保证卖出300万台”这一惊人承诺，来要求大幅度降低价格，而终于实现这一目标。

最后任天堂在机器性能为其他公司无法望其项背的情况下，以14800日元的超低价格出售。当时其他游戏机的价格大都设定在3万到5万元之间。(只有A扑克公司的游戏机定价在2万元以下)。

无怪一位大家电公司的重要人物在百货公司看到任天堂主机时说：“象具有如此性能的主机，在我们公司，无论怎样努力也无法使它的价

格在3万日元以下。”

奇迹:空前绝后

从83年7月开始发售至90年底，任天堂累计销售1700万台。85年10月以美国市场为中心的海外版任天堂—NES(NINTENDO ENTERAINMENT SYSTEM)则卖了1953万台。除此之外,89年4月开始销售的GAME BOY手掌机在日本卖了339万台,而在海外卖了465万台。这对单一主机的销售数目来说，可以说是一个令人无法置信的数字。※

而在个人电脑中销售最好的机种，大概就是所谓的IBM PC/AT机了。在全世界总共卖了五，六千万台,这虽然是比任天堂及NES销售量更大的数字，但是，在其中由IBM公司本身所制造的正牌主机大概只占百分之十几而已。而其余部分都是由美国国内，欧洲及NIES各国制造的兼容机。但任天堂主机在世界上仍是由任天堂公司生产的正牌卖得最好。虽然在中国(包括港、台)仿冒盗版主机猖獗，但它们只占极少数量。因此即使发售了7年时间，任天堂主机仍旧维持每月生产100万台的高产量,每一年的销售量超过1000万台。

在高科技商品领域，连外型都没有任何变化，而能这样长久而且持续如此高销售量的商品是从来没有过的。所以可以说，任天堂主机是二十世纪最受欢迎的商品。

创造这样旺盛生命力的无穷动力源，是任天堂“好玩且有趣”的软件。

暴富:“铁板阵大楼”

ONE HARD MANY SOFT——一硬多软(围绕单一主机,有众多的软件厂商)。按照山内社长的看法,主机只是贩卖软件的道具而已。

任天堂公司早期采取的策略，是不论硬件还是软件，都采用自己公司的品牌来发售，保持着独霸市场的方针。因为如果是自己公司产品的话，就可以严格筛选软件的质量，并故意造成市场短缺来刺激商品销量，对市场的控制较为容易。

但是，对于任天堂主机性能十分注意的哈德森(HUDSON)及拿姆科(NAMCO)两家公司。由83年底就一直表示加入制造任天堂主机用软件的意愿。哈德森原本是电脑软件制造商，已具备了充分的个人用电脑游戏软件制作经验。而拿姆科则是制造大型街机的著名厂商，且拥有为数众多的大型街机节目。

而且哈德森曾经为任天堂开发了任天堂专用的程式语言“FAMILY BASIC”。拿姆科在大型街机的开发上，一直和任天堂公司有业务来往。结果，任天堂为这两家公司打开了一道门缝。这其中当然也包含着任天堂本身想利用协力厂商的软件开发能力来加速扩大任天堂主机市场的判断。※※

84年7月,哈德森推出了《挖金子》,当年11月拿姆科推出了《铁板阵》,这两款游戏一并加入销售阵营。在这些产品的助战下，从当年年底到85年1月的玩具商战中，任天堂独步天下，一举突破当时界限的300万台的极限。在主机普及量大幅度提升的同时，任天堂公司也收到了相当丰厚的权利金(ROYALITY)。相对地协力厂商本身也获得了比原本商业形态更高的利润。※※※

哈德森的《挖金子》销量超过100万盘,使当年的营业额比前年增加了四倍多，达53亿4000万日元。第二年就租了一架喷气飞机，带着全体员工到夏威夷,举办了一场豪华的国外旅行。

同样的,拿姆科的《铁板阵》也创下了150万盘的畅销记录。并利用这些利润，建立了属于自己公司的一栋大楼。这座大楼被公司中了解内幕的人称为“铁板阵大楼”。

眼红:抢搭头班车

任天堂令人眩目的成功为众多软件厂商开辟了一个前所未有的辉煌世界。在此之前的个人电脑软件市场，哈德森只要能卖10000盘卡已经是极大的成功了。哈德森和拿姆科的急速成长，给其他软件商以极大的刺激。如何挖这座宝山，抢搭末班车,成了日本软件商的头等大事。

一般而言，软件厂商只要很少的资金就可以开办。甚至可以说,只要有程序设计师和美工师,再加一部电脑就足够了。以《勇者斗恶龙》系列走红，在半年中就发给职工全年奖金的艾尼克斯(ENIX)公司，在82年以个人电脑软件商身分创业时，它的资本总额只有500万日元(相当于40万元人民币)而已。

在这种抢搭任天堂头班车的浪潮下，到1985年,共有艾雷蒙(IREM),亚斯基(ASCII),艾尼克斯(ENIX),卡普空(CAPCOM),肯姆寇(KEMCO),柯拿米(KONAMI),太阳电子(SUNSOFT),杰力可(JALECO)，史克威尔(SQUARE)，塞塔(SETA SOFTPRO,泰托(TAITO),DBSOFT,东芝EMI,德

间书店，万岱（BANDAI），PONY—现在的波尼卡尼思（PONYCANYON）……共计十七家新的协力厂商加入，游戏业界成为清一色的任天堂的天下。

在沸腾的市场态势之中，不管推出何种游戏，即便是粗制滥造之作，都可以有把握地卖出30万盘卡。那时市场真是好得饥不择食，让软件商乐得合不上嘴的时代。

由于热门名作成为玩家之间的话题甚至是社会话题，而使许多完全不知游戏为何物的人也不由自主的卷入抢购任天堂的热潮，产生“我也玩玩任天堂吧”的愿望。85年86年的任天堂热就是以这些人为中心层的。他们对游戏的知识几乎等于零，专卖店的老板借此常常把畅销和滞销的产品一起搭卖出去，造成游戏市场的空前繁荣，同时恶形循环也象AIDS一样侵入任天堂市场。

助销:《少年跳跃》

1986年2月，一款可以说改变了任天堂主机历史的游戏登场了，那就是艾尼克斯(ENIX)公司的《勇者斗恶龙》(DRAGON QUEST)。

这款游戏也是任天堂主机初次大胆尝试推出的RPG作品。它不但在发售前就在业界广泛受到了极高的好评，而且一开始就销售了高达76万盘的空前记录。

这款游戏不仅吸收了个人电脑两大RPG《神剑除魔》(WIZADRY)和《创世纪》(ULTIMA)中的长处，更聘请了超受欢迎的漫画家——鸟山明，著名程序设计师——中村光一以及日本著名游戏《波斯尼亚杀人事件》的游戏设计者——崛井雄二和著名作曲家——杉山公一组成华丽的制作群体,可见其制作之用心。

然而对其销售帮助最大的应该首推那时发行量已达450万份而目前更高达600万份的“怪物”,漫画杂志《周刊少年JUMP》。

在当时不管是在刊头的彩面部分或是最后的读者来信部分,每一期都充斥着《勇者斗恶龙》的情报。这是以往游戏软件从未有过的狂轰滥炸式的宣传攻势。

对一直都是刊登高品质漫画的《JUMP》而言，许多行家怀疑究竟有多少读者会阅读这些文字稿？

可是《勇者斗恶龙》一代在三个后的第一次出货时，就马上销售一空。并一口气突破100万盘大关，并最终卖掉135万盘。《勇Ⅰ》的热销为整个勇者斗恶龙系列奠下了稳定的基础。第二年的《勇者斗恶龙Ⅱ》销售230万盘，88年发售的《勇者斗恶龙Ⅲ》则销售340万盘。可以说芝麻开花节节高。在玩家中甚至形成只要是勇者系列，闭着眼睛也要买的共识。

除勇者系列外，成为固定系列产品的还包括任天堂公司《超级玛里奥兄弟》，拿姆科公司的《超级联盟》，史克威尔公司的《太空战士》，万岱公司的《SD刚达》,柯拿米公司的《兵蜂》，光荣公司的《三国志》系列等等。其中以《勇者》系列,《超级玛里奥》系列和《太空战士》系列最受欢迎。

而后第四代作品《勇者斗恶龙Ⅳ》，更在发售日当天就卖出130万盘。以每一盘卡8500日元的零售价格计算,当天就创下了110亿5000万日元的业绩！即使在当前的日本，在一天之内就能卖出如此巨大的金额和数量的商品，也是绝无仅有。

也许股票，彩券和金币能在消费者中引起抢购热潮,但那是一种投资型的商品。而《勇者斗恶龙》无论多么喜爱,都不可能有赚钱的机会。象这种光赔不赚的商品，却能吸引那么多人购买，恐怕只有《勇者斗恶龙》吧！

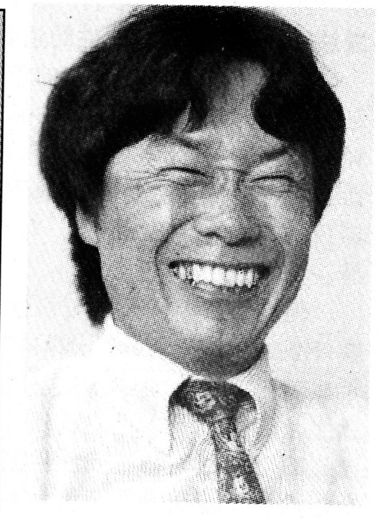
*NES美版任天堂游戏主机。由于外壳和卡带外型设计不同,而不能与任天堂兼容。NES使用外形巨大的卡带,象录像带一样从前方插进去。在美国,NES和《超级玛里奥》装在一起出售。

**早期任天堂有一些教育软件推出,后来根据山内“游戏就是游戏”的思想停止研制。FAMILY BASIC是哈德森为任天堂所研发,附带一个任天堂专用键盘。

***协力厂商：游戏主机周边设备及游戏软件公司的总称。制造厂商,直系的专卖店都符合这一定义。

宫本茂

任天堂核心人物。1952年生，京都人。经父亲介绍结识山内社长，1977年加入任天堂，现任情报开发部情报第二课课长。被称之为“玛里奥之父”。



 本页资料由台湾尖端出版社授权刊载

闯 关 族 的 家

这是个注重感情的栏目，你的喜怒哀乐，恩怨情仇。
批评建议，疑难困惑都可以倾注在这里。



《电子游戏知识有奖竞赛》试题答卷已经结束。据初步统计，回收问卷达 42988 份。这个数字与我们事前的预想差不多，。参赛人数太少了，固然没什么意思。参加人数太多，也承受不起。望着整整七麻袋信件，我们真的发愁。编辑杂志已很紧张，再加上《'95 典藏本》，再加上……。幸喜有清华大学的几位毕业班玩友自告奋勇，担任判官，才算解了我们的围。我们向他们致诚挚的谢意。有点遗憾的是，由于铁路春运紧张，杂志在部分省市只好改为邮局运输。孰料二月十二日寄出，至 3 月 6 日昆明、兰州等地还未收到！天哪，一个邮件竟要走一个月，真使人哭笑不得，不能不佩服邮局的伟大。这样便使许多玩友无法及时参加竞赛。是我们始料不及的，只好深致歉意。

令人有些吃惊的是，不少玩友使用"EMS 全球特快专递"寄送答卷(不是时间赶不上了)。每个 EMS 要花费 14 元钱，实在令人心痛。如果是个人出钱，岂不是冤大头？省些钱多买几本书不好吗?如果是公款报销则更不应该。希望我们的青少年读者不要沾染了社会上的不正之风。

好了，四月上旬就要在北京市东城区公证处监督下抽奖。谁的运气好呢?我和玩友们一样紧张，也急切地想知道谁是幸运儿！啊，土星！五月份见。

最近，有关《'95 典藏本》的电话和来信骤然增多。谢谢大家的关心和期待。我们一定尽全力编好，印好。不过说实在话，大家的期待值不要太高。诸君看看春节晚会，还有法儿办吗?

有关《'95 典藏本》的详细情况见本期第一页。



●这次参加竞赛年龄最大的是扬州一位 59 岁的刘先生，他在来信中说："这是我一生当中第一次参加此类知识竞赛。因为我对社会上的各种所谓有奖竞赛之类，从不感兴趣。因为得奖的愿望，我是从无欲求的。而对电子游戏情有独钟。我一直盼望有中国的电子游戏机。等了七、八年，终于看到中国本土的 F—16，这是一件多么高兴，多么激动人心的事啊！我参赛是为了表示我对中国游戏业的支持，也是对为发展中国的游戏业而鼓吹的贵刊的支持。"

●几位 Game Boy 迷恭喜无类新官上任三把火。他们说刊物上总是 PC 玩友怎样受歧视，地盘怎样小，我们 GB 迷呢？上次登了掌机的特稿，我们兴奋了好几天，可内容还是太少。从《秘技宝典》看 GB 有 500 多个节目，比世嘉还多。而且我国 GB 迷比世嘉要多。请别忘记 Game Boy。

●上海陆一鸣春节赠言编辑部，阿 King：三栖人乘天堂鸟，新年海外新采风。特工黄：天灾孰能由人定，何必自号"扫帚星"。软体动物：电脑玩家贴心友，新年夜话新游戏。无类：气大伤身需自重，"破烂"拾来自是宝。龙哥：龙兄消沉切勿急，人生坎坷多荆棘。雨过天晴整河山，众多栏目还靠君。

●杭州曹南说："从 Game 集中营到 Game 风景线"，玩友也从"囚徒"升级为"游客"。各位长官摇身一变为导游。不过我还是非常怀念做"囚徒"的日子。

●上海玩友宁磊劝特工黄切勿每天工作 16 小时，即便是 007 也会因公殉职。他说龙哥最近人气值确有些下降。做为"元老级"人物，希望能东山再起。XYM 能否介绍一下寺泽武一，士郎正宗，池上辽一，安彦良和的情况。他们的画技不在鸟山明，北条司之下，内容上似乎更胜一筹。

●上海自称电玩狂烧友的吴孟超批评"秘技天地"中的秘技重复率太高；有的秘技的 FP 值之高令人五体投地。例如 95 年第七期里的《AFTERBURNER Ⅱ》FP 值竟达到 9。《碎烈暴风》的秘技要人反复按键 200 次。要不是家财万贯，哪位玩友肯让自己的机器这么受折磨！龙哥最近精神是否不够正常。《'94 典藏本》最近我又翻了一遍，印刷，装帧，编排确实堪称一流。不过现在又过了一年，《'95 典藏本》理应更上一层楼，读者有这样要求的权利。另外是否搞八折优惠月？杂志应该坚持这个好传统。穷学生还是多啊！





包打听

Q：“大墙画廊”为何不登铅笔画稿？既名为“大墙”，应平等对待，以画法好坏为统一标准，不应有歧视之嫌。

常州 张天涵

A：铅笔画稿制版印刷效果不好，故不接受。此乃关心，而非歧视。

Q：目前华语电视中有介绍电玩游戏的节目吗？　　十堰市　黄兵

A：据我们所知，香港卫视中文台每星期天晚上 18：30 有《电玩大观园》，每次半小时。TV GAME 部分由《电视游乐报导》主持，电脑游戏部分由《电脑玩家》主持，可以通过卫星天线收看。香港亚视去年底又在《精灵加油站》节目中增加了一个讲 GAME 的栏目《极度 GAME 方》。由香港两家游戏机生产商——王氏港建和电脑世纪协力制作，《GAME PLAYERS》杂志担任顾问。每星期一下午 4 点 10 分播出。大陆目前有北京电视台办的《电脑时代》，中间有电脑游戏，但量很少。95 年下半年北京有线电视台曾办过《电玩乐园》，以 TV GAME 和 PC GAME 为主，受到玩友的欢迎。但不知何故，未办几期便无疾而终。

Q：我们对日本著名游戏公司的情况很感兴趣。但是国内报刊很少有这方面的信息。贵刊连载的《世嘉帝国的崛起》和《任天堂的阴谋》，使我们眼界大开。希望你们多刊登些这方面的信息。

兰州 李福生 甘小牧

A：谢谢你们的鼓励。国内关于海外游戏业的信息确实太少。游戏业做为一个日新月益飞速发展的新兴产业，其经济效益和社会影响还未引起全社会足够的重视。下面我们简要介绍一下日本居前几位的游戏公司的概要。报歉的是我们一时找不到 HUDSON 公司的资料。以后有机会再单独介绍。

公司名	成立(公元)	社长	资金(日元)	营业额(日元)	经营利益(日元)	人数(年令)	大学毕业起薪	代表性产品
任天堂	47.11	山内溥	100 亿 6500 万	5627 亿 5000 万	1637 亿 8600 万	949(36)	20 万 1000	任天堂、超级任天堂主机
SEGA	60.06	山中隼雄	388 亿 3400 万	3469 亿 3700 万	500 亿 1900 万	3527(29)	19 万 4700	MEGADRIVE、SATURN 主机
泰德(TAITO)	53.08	长谷川桂	64 亿	932 亿 900 万	59 亿 2200 万	2480(30)	19 万 4000	泡泡龙、太空战斗机
卡普空(CAPCOM)	79.05	过本实三	171 亿 7500 万	702 亿 4700 万	130 亿 9000 万	937(28)	19 万 2000	街头霸王系列
拿姆科(NAMCO)	55.06	中村雅哉	99 亿 5000 万	653 亿 9800 万	40 亿 4900 万	1954(30)	20 万 1000	小精灵、小蜜蜂
柯纳米(KONAMI)	73.03	西村靖雄	80 亿 9600 万	275 亿 1800 万	45 亿 9000 万	809(28)	20 万 9320	兵蜂、沙罗曼蛇
艾尼克斯(ENIX)	75.09	福坞康博	37 亿 9700 万	240 亿 3000 万	54 亿 5500 万	145(31)	18 万 2880	勇者斗恶龙系列
泰克莫(TECMO)	67.07	柿原彬人	34 亿 5000 万	144 亿 900 万	16 亿 6000 万	213(26)	19 万 3000	天使之翼系列
杰力可(JALECO)	74.10	金尺义秋	23 亿 1500 万	136 亿 3900 万	7 亿 4700 万	450(27)	19 万 5000	燃烧野球系列
光荣(KOEI)	78.07	襟川阳一	70 亿 4100 万	120 亿 3400 万	46 亿 5500 万	319(27)	19 万 2000	三国志系列
万岱(BANDAI)	50.07	山科诚	195 亿 4300 万	1100 亿 7500 万	98 亿 1900 万	935(31)	20 万 1000	七龙珠系列



龙哥热线

Q　任天堂 64 位机，目前大致售价多少？其卡带大致多少价格？(北京莫浩桔)

A　任天堂 64 位机预定的售价是 25000 日元，进入国内约售价 2500 至 3000 元。卡带价格据说和超任卡带差不多，不过就是这样国内玩家也难以消受。因为一盘超任原版卡带在日本售价约 10000 日元，约合人民币近千元，任 64 的卡带一定不会比这个价格低，而且以 64 bit 机器的新技术，盗版卡带应该难以仿制。所以任天堂 64 位机是否又会买得起马配不起鞍呢？

Q　1、MD 主机最大对应容量是多少 Mbit?，2、MD 有哪些节目容量超过了 40Mbit?　(广东　卢永)

A　MD 主机目前最大容量的游戏即为 40M 的《16 人街霸》，还没有超过这个容量的游戏。

Q　杂志中常提到的“2D”、“3D”效果分别指的是什么？(内蒙古　梁晓东)

A　“2D”指的是二维平面效果，它只包含宽和高这两个维度。“3D”指的是三维立体效果，它除了宽和高外，还有纵深度这个维度，故有强烈的立体感。以地图画面来举例，《太空战士Ⅵ》中主角在城市、村庄中行走时，是“2D”的效果，而在原野中行走或乘坐飞空艇在空中飞行时则是“3D”的效果。看一看，是不是差别很大。

Q　在国内是否有超任的卫星接收器卖？有何作用？卫星的电子波是否覆盖中国大陆？(“苦恼”玩友)

A　国内目前没有这种超任卫星接收系统卖。它的作用是接收超任专属频道的节目和资讯，在日本最初每日放送三小时，现在则大为延长。该卫星波段在国内是收不到的。

Q MEGA JET 用的是一般的世嘉卡带还是专用卡带？听说 MEGA JET 需要另购“RF 接续器”，“RF 接续器”是什么？在哪儿能买到？（武汉 金飞）

A MEGA JET 用的是一般的世嘉卡带，它本身具有 AV 输出方式可供接电视。但是若您的电视只有 RF（射频）输入方式，则需另购一个 RF 接续器将它的 AV 输出方式转变为 RF 输出方式。这种 RF 接续器和世嘉 MD2 用的 RF 接续器是完全通用的，在有卖 MD2 的游戏专卖店就可购得。

Q 本人想买一台松下二代 3DO，不知需哪些周边设备？（包括电视）（河北 李明磊）

A 若想购买松下 REAL Ⅱ型 3DO 主机，由于它的额定输入电压是 110V，而我国的市电电压为 220V，故需要加购一个 220—110V 交流变压器。先接上市电，再将变换出的 110V 电压提供给主机。要是直接接上市电则会烧坏机器。买了一台价值不菲的次世代主机，自然电视也不能太差。建议购买 21 英寸以上的 PAL/ NTSC 兼容的多制式彩电，这样 3DO 就能直接接驳彩电而无需购买制式转换器这类影响画质又浪费金钱的周边设备了。若还想用 3DO 来观看 VCD 小影碟，就要再购一个 3DO REAL Ⅱ 专用的 VCD 解码器，这样你的 3DO 就成了一个“多媒体”游戏机了。

Q 1、世嘉十六位掌机 NOMAD 的游戏卡是与 GG 掌机的卡和 MEGA JET 的卡带通用吗？还是三种不同的卡，各玩各的？2、在性能上 NOMAD 和 MEGA JET 两者谁好一些？3、在书中的广告中看出 MEGA JET 的价格比 GG 的价格便宜，这说明什么呢？难道 MEGA JET 没有 GG 好吗？（重庆 李克宁）

A 1、NOMAD 是世嘉 MD 机缩小并自带液晶屏的手持掌机形式，而 MEGA JET 则是便携式 MD，它和 MD 一样也要接电视才能玩，只不过机身和主手柄合二为一。至于 GG 则是世嘉的八位彩色掌机。所以说除了 GG 是用专用的八位小卡外，NOMAD 和 MEGA JET 用的都是和世嘉 MD 一样的游戏卡．2、由于 NOMAD 自带彩色液晶屏，又是掌机，所以功能比 MEGA JET 好的多，不过玩起游戏来的性能都和 MD 机一样。3、这并不说明 MEGA JET 没有 GG 好，相反，MEGA JET 是 16 位机，而 GG 是 8 位机，MEGA JET 的性能要比 GG 强很多。不过由于 GG 是带彩色液晶屏的掌机，自然价格要贵了。

Q 1、世嘉五代机左边像游戏卡带头一样的装置是干什么用的？2、世嘉 32X 提升器装在那里？3、世嘉机不装 32X 提升器可打 16 人街霸的世嘉卡吗？4、世嘉摇杆手柄是世嘉Ⅰ型机还是世嘉Ⅱ型机用的？（浙江 胡海波）

A 1、那是用来接 MEGA CD 机的接口 2、世嘉 32X 提升器就象世嘉卡一样直接插在世嘉机的卡带插槽上，然后再将 32X 专用游戏卡或世嘉卡插在其上。3、16 人街霸本来就是世嘉五代用的游戏．4、世嘉Ⅰ型机和世嘉Ⅱ型机的手柄接口功能是完全一样的，所以摇杆或是手柄都完全通用。

Q 1、请问现今电视机中有 RGB 端子的电视机有何种品牌？2、CD 片如何保养？（无锡 胡越前）

A 1、电视机中有 RGB 端子的电视确实少见了，只有广播级的专业彩监才有这种端子。不过现在大屏幕彩电大都有 S－VIDEO 端子，图像也非常清晰，不妨一试．2、CD 片虽然号称永不磨损，但却非常怕脏，所以不可用手或其它物品触摸其数据面。万一脏了，要用专门的清洗刷沿中心向外轻轻拭擦。不用时一定要放入 CD 盒中保存。

Q SS 的 VCD 解码器是什么版本？（1.0，1.1，2.0）（无锡 陈超）

A 土星和 3DO 的 REAL Ⅱ这两种次世代主机都用的是最新的 VCD 2．0 解码器。具有交互式功能，不过需要 2.0 版的 VCD 碟片来支持．

Q 世嘉的 MEGA CDX 在玩光盘游戏时，速度是否很慢？（沈阳 赵传）

A 虽然光盘的存储容量比卡带大的多，但由于光盘的读取速度远低于卡带，故读盘时显得很慢，不仅是 MEGA CDX，次世代光盘游戏机一样有这个问题。

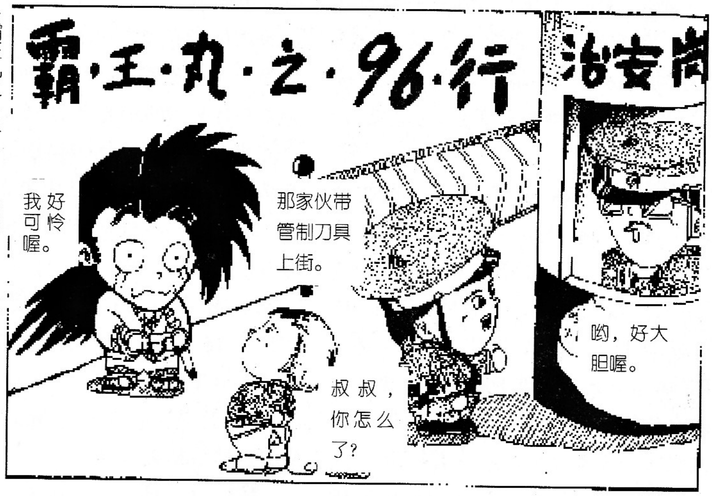
本刊自 1996 年四月一日起迁移新址：北京市宣外大街西草厂街 39 号。邮编：100052
电话：（010）3033556
请读者相互转告。



大墙画廊

Q版专辑

第11期 稿件尺寸：104×152mm
请寄原稿，复印件不用
来稿要求有创意



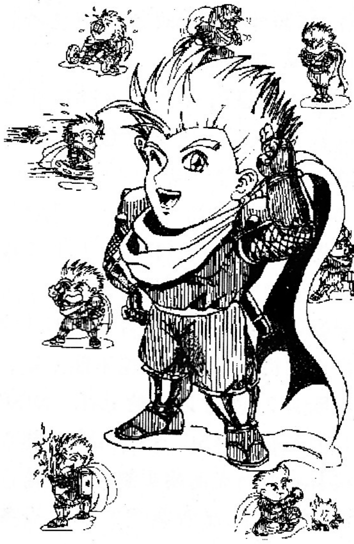
▶霸王丸之96行　柳州　投稿四人组



▲饿狼英雄　西安　张磊



▲大金刚　成都　狄恒



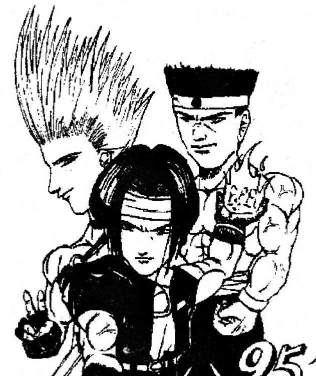
▲加尔福特　南宁　张晓龙



▲霸王丸·童年　铜陵　余敏乐



▲侍魂Ⅲ之绯雨闲丸　杭州　李亮



▲格斗之王　郑州　高志鹏

秘技天地 秘技偏方

娜可露露与莉姆露露之"阿伊努语"讲座！

本刊今年第2期中刊登了SNK的格斗新作《侍魂——斩红郎无双剑》的出招攻略，由于其中的两名姐妹战士娜可露露与莉姆露露所使用的语言是日本北部虾夷地区一外来少数民族的语言——阿伊努(Ainu)语，所以她们所用招式的正式名称无法得知，只根据其招式动作自行起了名字。近日，偶得一秘芨，上载该语种的详解，从而破解了其招式，现将正确名称列出，以使玩友能够"名正而玩顺"。

娜可露露

阿伊努语	编辑部语	汉语
アンヌ ムツベ	滑行突刺	胜利之刃
レラ ムツベ	对空突刺	风之刃
カムイ リムセ	流风之舞	神之轮舞
レラ シウ	台风强击	旋风
シチカプ エトゥ	猎鹰攻击	鹰之锐目
シチカプ アム	猎鹰猛击	鹰爪
メル シキテ	乘狼突进(一)	闪光之牙
カント シキテ	乘狼突进(二)	天之牙
イメル シキテ	乘狼强袭	稻妻之牙
エプンキネ シキテ	牙狼反击	守护之牙
レラ オ チキリ	疾风连蹴	风之脚
エレルシ カムイ シキテ	流风乱舞	辉神之轮舞
ヌペキ カムイ シキテ	疾风牙狼	辉神之牙

莉姆露露

阿伊努语	编辑部语	汉语
カムイ シトゥキ	冻气冰壁	神之镜
コンル メム	冻结地表	冰之泉
ルプシ クアし	冻灵之花	冻气弓
コンル シラル	冻气台阶	冰之岩
ルプシ テク ヌム(チイウ)	冻气裂掌	冻气拳(突)
ルプシ テク ヌム(ヤク)	冻气裂脚	冻气拳(碎)
コンル ノンノ	冻气冰华	冰之花
ルプシ トゥム	冰刃突刺	冻气之力
ウプン オプ	冰刃飞射	吹雪之枪
ルプシ カムイ エムシ	冻气陨石、巨石	冻神之刀

●秘 技

《第四次超级机器人大战》SFC FP=4

使白河愁(シュウ)成为同伴：若在总回合数319天以内完成到"火星之决战"为止的全部剧情，那么白河愁便会带着莫妮卡与沙菲娜，于最终话成为同伴一起讨伐萨萨纳恩总司令。

获得"奇迹"指令：AB(圣战士)系的翔(ショウ)所带的精灵查姆(チャム)，LV升至56级左右时便可修得"奇迹"，因为普通作战时练至LV56是很困难的，所以在"浮上"一话要将卡拉莉亚(ガラリア)击落，这样之后艾莉女王(エレ)或其他持有地图兵器的AB系角色便可在队，便可以于某关把查姆配给该角色，用地图兵器轰击己方的方法去练级。

出现两组兽战机队：在兽战机队初次登场的那一话，若在"忍"等人出现之前把敌人全灭，那么到"觉醒！超兽机神"那一话为止，兽战机队都会以两组的状态留在队中，而且能以合体状态直接出阵，但"忍"驾驶的鹰战士只有一架。

出现两个阿姆罗(アムロ)和两个主角：在"火星之决战"一话，我军会分两次出现，这时要让第一组于第一回合内被全灭，然后在GAME OVER画面按键重回战场，这时第一回合中出现的人变成了第二组。让阿姆罗和主角出战，第二回合中到达的仍是第二组，并且另一个阿姆罗与主角会被强制登场，如此在该版面会有两个阿姆罗与两个主角。

得到最强的地图攻击兵器：首先要选择REAL(リアル)系，在第一次分流时让主角去宇宙，到"ロンテニオン"、"マース・コネクション"及"ボセイダルの野心"三话时让塔巴(ダバ)去说服クワサン三次便可使她成为同伴，然后可以用塔巴去说得ギャブレー(其间在"ダカールの日"要让加米托夫准将被枪杀，使クワトロ离队，这样乘GP—02A的ガドーオ会在几话之后登场，记住要将GP—02A的武器及机体值改到极限)；之后在"月の里侧"一话中让ジュドー出战，等プル和プルツー出现，说得她们；并于完成"アクシスに散る"后选择主角与ジュドー等同行。再次回到本队合流时，GP—02A的装备中便会增加攻击力为9400的核弹。

角色脸谱异变：为战国魔神装备强化装置"対ビームコーティング"或"エフィールト发生器"后若在敌方攻击时成功地弹开了对方的光线武器，便会出现北条真吾的台词，但脸谱是敌兵的。

塞巴斯塔不会出现：若到达剧情"新しいが，攻击首脑バンドック时敌方援军赤骑士与青骑士便会出现，下一回合时安藤正树(マサキ)会驾驶魔装机神塞巴斯塔作为己方增援登场。但若于攻击バンドック那个回合直接集中打倒バンドック通过这一话，则塞巴斯塔便不会出现，而以后的情节中也不会得到它，且随之与マサキ有关的所有魔装机系角色都无法成为同伴。

《超级大金刚 2》 SFC FP=6

音乐测试:在选择游戏模式的画面中,连打下键,就会出现“MUSIC TEST”选项,用此选项可进行音乐测试。

《勇者斗恶龙 VI》 SFC FP=6

100%的会心一击:在武器屋中购买“もじんのかなづち”,给会“きぁいため”特技的战士装备上。这样,当与敌人战斗时,只要先选择“きあいため”蓄力,在第二回合时100%会使出强力的会心一击。这条秘技不易对付群敌,但对防御力很高的敌单体很有效。

《幕末降临传 ONI》 SFC FP=4

隐藏的战斗记录:首先在设定画面中把“操作方法”设定成“式”、“操作简略”设定成“简略”,然后当与敌战斗时,在选择夏芽的行动时,按住十字键左再按 SELECT 键,就会出现隐藏的战斗记录。

《龙珠 Z 超悟空传——觉醒编》SFC FP=7

接续“突激篇”的密码:在パスワード输入画面中输入以下密码。即可接续“突激篇”开始游戏。

おだやかな こころをも ちながらは
げしいいか りによって めざめたで
んせつのせ んしスーパ ーサイヤじ
んそんごく うだ

《幽游白书——特别篇》 SFC FP=7

各人物 POWER UP:在“YUYUHAKUSHO”字样出现时,顺序输入 BABYBABY,成功后会有音效。这样,在选人时只要同时按住 L、R 两键,便可直接用该人提升灵力的状态。

立刻看到 ENDING:在“YUYUHAKUSHO”字样出现时,连按 L、R 两键便可直接观看结局画面。

● 偏 方

《巡逻奇兵》(RENDERING RANGER) SFC FP=7

选关密码:

第二关	X1QYPOZO	第六关	1X0WY0P
第三关	NNNINKRD	第七关	TNNOMQYK
第四关	TPZP2TYO	第八关	QRVRYTUK
第五关	VIUPJVHG	第九关	ZQWP13PO

福州　郭填

《第四次超级机器人大战》 SFC FP=4

空陆属性变换装置:“空飞的万能侠 Z”一话中,于版面右下方一块特殊地面可以找到“米诺夫斯基适配器”(战国魔神出现后可借助莉蜜岛田的“探索”指令)。该装置可以使纯陆地或纯空中部队变为空陆两栖单位,如超兽机神及装甲状态的 GP03 等。

南京　王晶

(编者按:你玩此游戏确实很下功夫,就连编辑部里玩这个游戏最上瘾最精的阿 King 也很高兴能有你这样一位同好,并且亲自为本期“秘技”写了许多,真是太好了!)

《浪漫传说 3》 SFC FP=4

得到冰雪之剑:在游戏的后半段,找天文学家的妹妹对话,她会提到:“今夜……”,然后按 X 键进入地图画面,再按 X 键进入大地图,静待两分钟左右,直到天空变成黑夜,并有极光出现,然后再进入地图画面,就会发现在圣王之町旁多了一个“极光的通道”,进入其中就会来到雪人之町,在地下仓库打败怪物后就可得到冰雪之剑了。冰雪之剑属大剑,攻击力为 40,并有自动防御及强力特殊技“雾之剑”,同时还可得到“永久冰晶”,雪人也会加入队伍。

玄武术士加入:在玄武术士与朱鸟术士相争的情节中,双方都会委托你暗杀对方,同时接受双方的委托但不去执行,而去两镇之间的死者之井。进入井后向右去,在一个上下都有洞口的地方有一条往左的暗道,进入可得到魔王之盾,出井后要击败那两个术士,然后那个玄武术士就可以加入了。她在游戏中段是十分有用的。

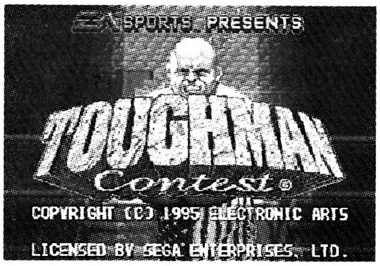
关于打魔王的经验:进入黄金城前一定要记录,要多买回复用的药物,而且各人的 HP 都不应低于 650,若有 800 就更好了。打魔王最好用阵形技,如果没有一次打掉敌人 HP7000 以上的阵形技就最好不要进入黄金城,而应去继续锻炼,最果之岛是个锻炼的好地方。另外,主角除那个 16 岁黄头发的女孩子之外进入魔界后会只剩五个人,对使用阵形技造成一定困难,值得注意。

关于舍弃持物:任何时候舍弃的持物都会被自动送回仓库,所以可以放心的舍弃重要物品。

广东南海　薛立徵

(编者按:薛立徵,你好!谢谢你对本刊的评价。你的秘技很好,但有些小地方略显不足,如能把某些日文对照写出来就更好了。你问的《KILLER INSTINCT》(杀手学堂)在本刊 96 年第一期刊登过该游戏的攻略,你可以参看。另外,如你处不便购买本刊,你可向本刊发行部邮购。好,希望你能继续投稿。)

责编:风马



蛮人争霸战

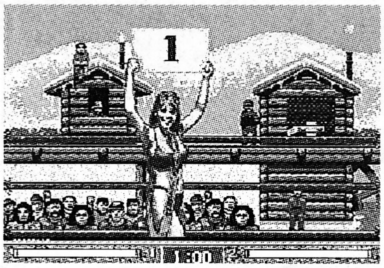
机种 MD	厂商 EA SPORTS
类型 SPG	容量 32M

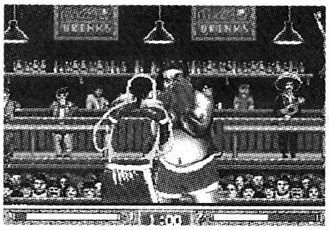

▲看清每位选手的数值，选择自己喜爱的吧？

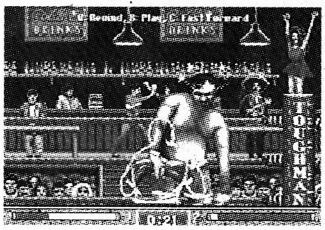
ARE YOU TOUGH ENOUGH?

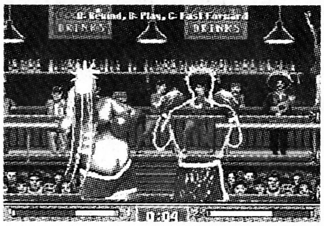
“噢——！”随着这一声低沉的吼叫，一名身材魁梧的拳击手出现在我们的面前，看着他凶狠的表情，不论是谁都会心惊胆寒的。经常看ESPN体育节目的朋友，应不会对他陌生的，他就是凶狠的拳手巴特比恩(BUTTERBEAN)，体重为306磅，体形活象一只水桶，他凶狠的双拳打败了无数高手，至今无败绩。

本游戏即是你要扮演从世界各地挑选来的24名拳击高手中的一名，通过不断赢得比赛而获得向巴特比恩挑战的权力。只有打败他，你才能登上世界冠军的宝座。


▲每关开始都会有美女举牌走过的。


▲游戏采用前后视角，背朝屏幕的人是透明的。

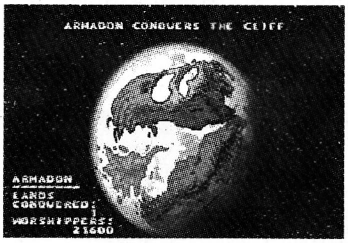

▲当用组合拳连续击中对手后，会令其眩晕的。


▲这种大威力的必杀拳，可令对手心惊胆寒。



恐龙快打

机种 MD	厂商 TIME WARNER
类型 ACT	容量 24M

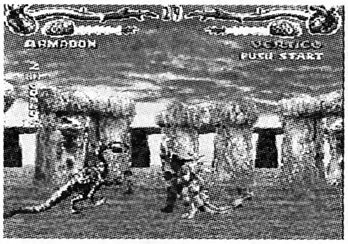


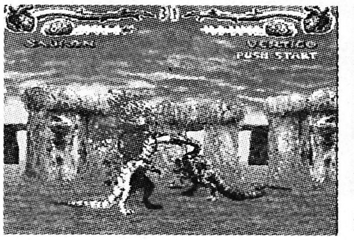
▲这是太古时代的地球，大陆板块是这种形状的。

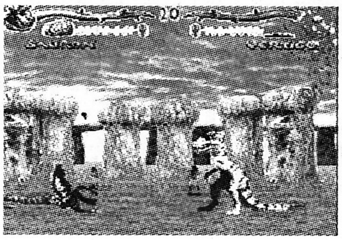
地球村上一代掌门人们的恩怨情仇！

远在几千万年以前，地球上还没有我们人类，而巨大的卵生动物——恐龙却已经统治了这颗蓝色的星球一亿多年了。恐龙们生存了那么多年，彼比之间当然有许多的矛盾，所以它们决定派出各自种族的代表来进行决斗，解决这些麻烦。

这就是TIME WARNER最近制作的一款对战游戏，主角便是七头蛮荒时代的恐龙及类人猿，游戏中采用了许多对战游戏的优点，如连击显示、晕槽及终结技等。游戏的画面也是很精美的，其血腥的程度不亚于《真人快打》。

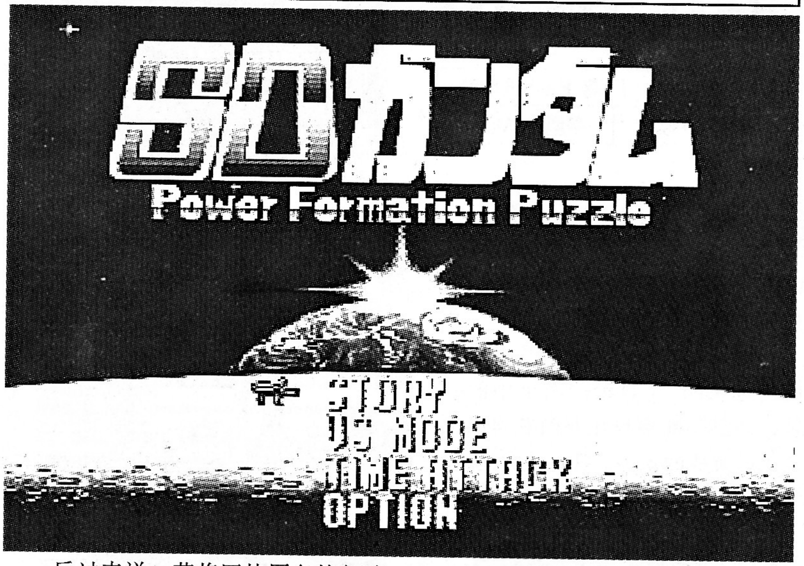

▲象许多对战游戏一样，也有连击的显示。


▲巨兽们互相嘶咬，血光飞溅。


▲当心脏破裂时，恐龙的生命就结束了。


▲恐龙们也练就了各种必杀技。

SFC	SD 高达——PUZ 对决		
	类型 PUZ	厂商 BANDAI	容量 8M

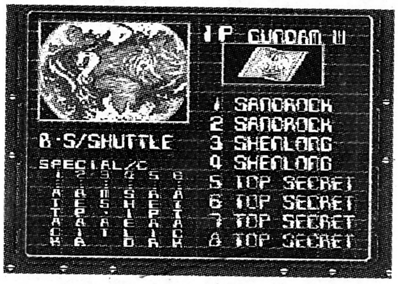


GUNDAM 在日本及全世界的青少年文化领域所造成的巨大影响及其重要地位，不必介绍读者们也知道。这是一款 GUNDAM 题材的方块型游戏，听上去没有什么震撼力，但是，其规则可是完全反传统的哟！

在一般的方块型节目中，只要把相同颜色的三或四个方块捏在一起，就可以将其消去，而连锁产生这种消去时可以让对方的高度上升，让对手被顶死就是胜利。而本作中则完全相反，要做的并不是消行，"而是砌行"，只要砌满了一行，便可以按 B 键进行攻击，打掉对手战舰的 HP！而砌出的行数越多时，担任攻击的机器人就越强。

反过来说，若将四块同色块相连或四块（全）不同色的方块砌成一列（纵、横、斜都算），就会使方块消去，而这种做法也是会炸掉自己的 HP 的。

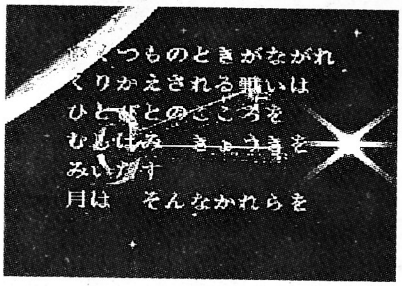
有一种带有"P"字标记方块，若将它们四个一块而消去了，是可以使出特殊攻击的，切记，每一队的特殊攻击都不相同。好，若已对此 GAME 有了兴趣，努力加油练习吧！



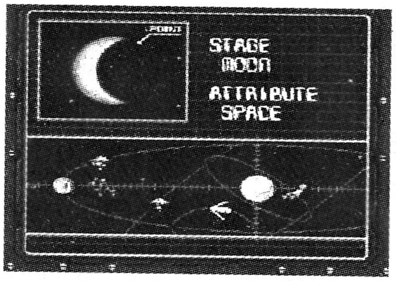
▲剧场模式时有三队可选



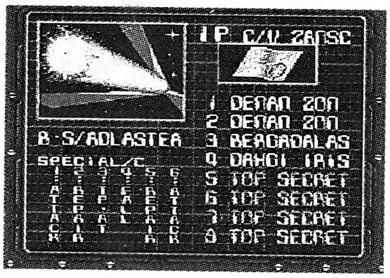
▲若用 G 高达队，对手亦是替坦斯，但情节不同



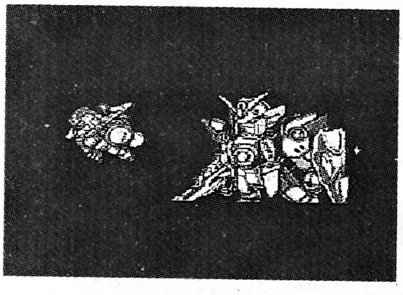
▲有完整(?)的情节及背景设定



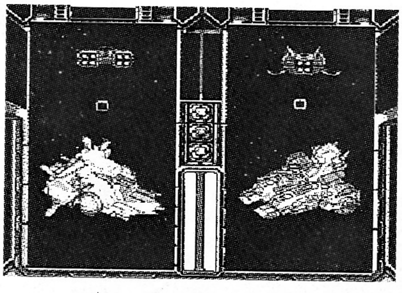
▲第一关对手 Z 高达的替坦斯



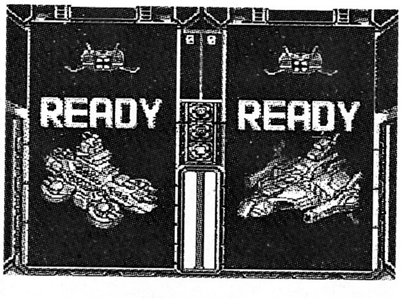
▲对战模式时有 10 队可选，包括西恩等反西势力



▲高达再次集结



▲战斗画面(高达 VS 替坦斯)



▲形状奇特的战舰

游戏新闻眼

游戏新闻眼

海峡两岸游戏软件座谈会召开!

“'96国际多媒体技术与应用展览会”4月23日-26日在北京国际会议中心举办。预计有近百家厂商参展,国际厂商二十几家。本拟四月初参加游戏机展的二十余家台湾电脑游戏厂商改投这次多媒体展,其中包括智冠、新艺、大宇、汉堂、第三波、精讯等电脑软件商,还有新特奇、科峰、敦煌等电子游戏厂商。4月21日上午,由本刊和中国游戏机协会及台湾三家功能团体共同主办了“海峡两岸游戏软件座谈会”,邀请两岸业界及新闻界有关人士50余人畅谈两岸游戏业的合作与交流问题。中国游戏机协会秘书长钱海光先生,台湾资策会黄森明先生分别报告了海峡两岸游戏业发展概况。这是两岸游戏业第一次大规模的座谈会,与会人士都表达了强烈的合作意向,相信会对大陆游戏业的发展起有力的推助作用。本刊社长及付主编出席了这次座谈会。

首届竞赛圆满结束!

大陆首次举办的《电子游戏知识有奖竞赛》日前在公证人员的监督下在本社举行了抽奖仪式。在参赛的42988份答卷中,正确答案13060份,正解率30.38%。在获奖的1053位读者中,年龄最大的53岁,最小的才12岁。上海是参加竞赛人数,正解率和获奖人数最多的城市,反映了上海读者良好的科学文化素质和强烈的参与意识,与上海繁荣的电子游戏市场相一致。

国内第一家学习游戏软件制作的专业开学!

本刊在上期《传闻》中曾经报道过有关上海交通大学计划开办电子游戏软件专业的消息,现在已有最新情报,下面请看报道。

上海交大确与日本I'MAX合作,以交大成人教育学院与I'MAX计算机音像技术中心的名义,举办《计算机多媒体高级编程技术班》,配置了40台PENTIUM-100原装机的机房非常漂亮。第一期共40名新生,五月份即将开学。

虽然称作《计算机多媒体高级编程技术班》,但从教授的内容来看,其实就是电子游戏培训班。教学内容分三个单元,总学时达400多。第一单元为C语言、汇编、高级编程技巧;第二单元为三维图形学及其应用、计算机图形图像处理、计算机动画设计、多媒体开发环境及工具;第三单元为关于计算机音源设计、计算机游戏策划理论、计算机音乐合成基础、计算机游戏制作实习。

该专业白天授课,地点在成人教育学院内,教材由日方提供,教师则由中方担任,学期三年,每年收费仅600余元人民币,交大的学生可以打八折优惠,且不需要任何的入学考试。毕业合格将发给交大与I'MAX承认的证书,成绩优异者还可以获得选送日本公司工作的机会。这将是中国第一批接受过正规培训的游戏制作专业人才。

情报提供/KEN 袁云　责编/邱兆龙

各机种新上市作品介绍及推荐表(推荐等级自1~10不等)

节目名称	机种	介绍	推荐级
疯狂摔角	MD	英文名称《WRESTLE MANIA》,由ACCLAIM公司容量制作的ACT游戏,共有八名著名的WWF摔角选手进行较量,其中不但可以单、双人游戏,更可以一对二、一对三,或者二对一、二对二进行比赛,此游戏的操作感非常好,场面火爆刺激,当能量槽蓄满后还能打出可怕的连续技,出招攻略曾刊登在今年第三期上。	9
割喉岛	MD	英文名称《CUTTHROAT ISLAND》,由ACCLAIM容量制作的ACT游戏,游戏根据同名电影改编,叙述了十七世纪末期欧洲探险家的冒险经历,共有两名主角,游戏中以西洋剑及弯刀做为武器,并有不同的招式,游戏的画面制作的很细致,所表现的气氛也是相当吸引人的。	7
魔界使者	MD	英文名称《GARGOYLES》,由BUENA VISTA公司以8M容量制作的ACT游戏,主角是一只灰色的魔界使者,样子很象SFC的ACT游戏《恶魔之纹章》中的主角,也长一对飞翼,游戏在恐怖的恶魔城堡中进行,会有许多小恶魔来对付你,而你则要在象迷宫一样的城堡中消灭它们,并得到宝物。	7
玩具总动员	MD	英文名称《TOY STORY》,由DISNEY公司32M容量制作的ACT节目,根据同名动画改编,该动画全部都是利用电脑制作的三维画面,游戏虽是以2D横版方式进行的,但其中的物体全都是3D的,象桌子、椅子之类的东西都会随着视角的变化而不断变化形状,游戏的画面绝对可以说是第一流的。	8

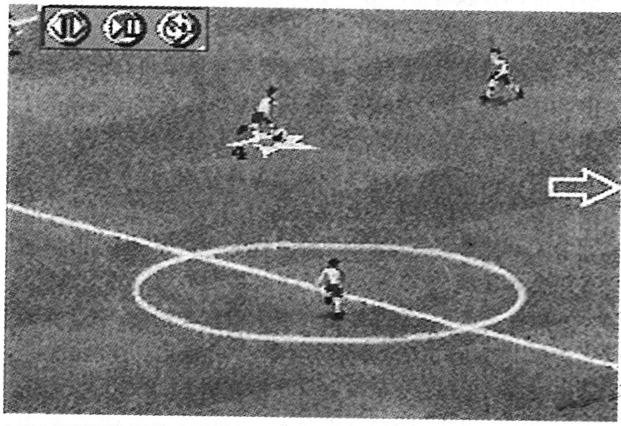


你将驰骋在绿茵场上

FIFA 足球'96

机种 MD　厂商 EA SPORTS　类型 SPG　容量 16M

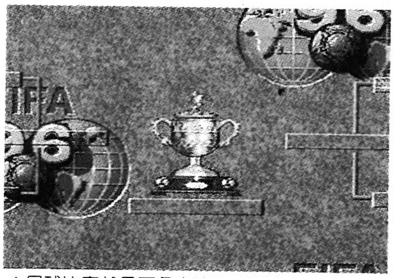
又一款全新设定的 FIFA 足球在 MD 上登场!



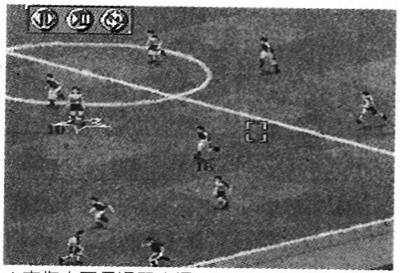
▲看到这熟悉的场面,各位是否还记忆犹新呢?

这款由 FIFA 认定的足球游戏, 已经是 EA SPORTS 这个系列节目在 MD 上的第三款了, 而这个节目的每一次改版都有不少令人兴奋的变化, 使这个系列的游戏越来越出色了。

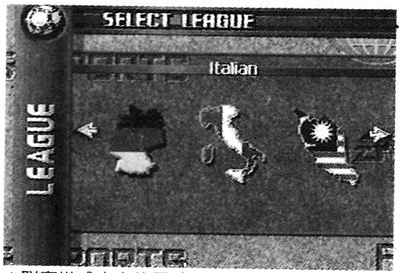
本作继承了前两作的风格, 这会令老 FIFA 迷们感到亲切, 但也增加了不少的新东西, 最令我们关心的就是球员的姓名。前两作中队球虽都是大名鼎鼎的国家队, 但球员的姓名全是 EA SPORTS 自定的, 许多人玩起来觉得不过瘾, 而本作中不论是哪一个队中的球员虽采用了真名实姓, 其中不仅有巴乔、罗马里奥、古利特等大牌球星, 就连各个甲级队中的小人物也全是"一网打尽", 中国国家队中的高峰、郝海东、黎兵到区楚良都可以见到。若这样还不能令各位过瘾的话, 还可以自己造一支球队并自定义队员, 而自定义的队员甚至可以将各项技术值加至全满!



▲足球比赛就是要争夺这个"圣杯"。



▲本作中不但视野广阔了, 而且同屏中的队员也增加了许多。



▲联赛模式中有德甲、意甲,居然还有"马甲"?

另外, 本作中不但各国家队的数目大大增加, 达到了 59 个, 而且更加入了几个国家的甲级联赛, 包括我们熟悉的意甲德甲, 甚至还有马来西亚的联赛。



▲看中国队名单中有李明、周宁和高峰。



▲在英甲中全是我们所熟悉的球队。

比赛模式多种多样，更可以自己组队参加！

本作继承了前两作的模式，又有一些新的玩法及功能，擅长英文的朋友当然不在话下，不灵的请见下表：

比赛模式

Friendly：友谊赛，比赛不激烈

Leagues：联赛，可以使用甲级联赛队和国家队

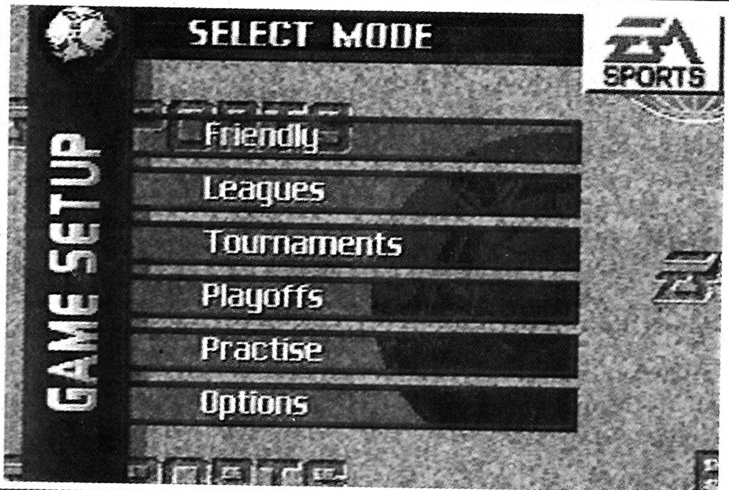
Tournaments：世界杯 24 强赛

Playoffs：16 强淘汰赛

Practice：练习赛

Options：游戏设定

进入比赛后选择队伍，选择操作方后，进入如下菜单：



◀菜单的显示方式都与前作一样，是作者偷懒吗？当然是为了方便玩者啦。



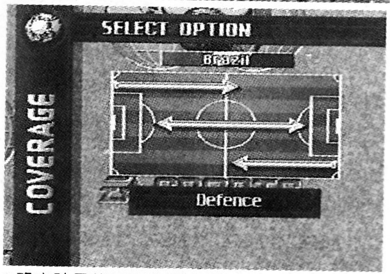
▲你可以选择操作任意球队，或者根本就交给电脑去进行比赛。

Start Game /Resume Game：进入比赛

Instant Replay：慢动作重放，是此系列节目的一贯风格



▲利用重放功能，可以将比赛看得一清二楚。



▲确定队员的活动范围，对比赛是有一定影响的。

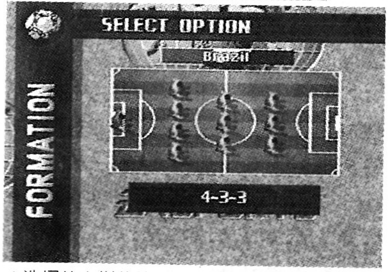
Controllers：选择游戏控制的队伍

Coverage：设定人物活动范围

Strategy：设定攻击模式，分为：None（无），Attack（攻击），Long Ball（长传球），Defend（防御），All Out Attack（全出击），All Out Defend（全防守）

Formation：队型设定，分为 Sweeper、424、433、352、442

Starting Lineup/ Subtitutions：选择上场队员，半场换人时有人数限制，选择什么人上场要看他们的能力及适合位置。G：守门员；D：后卫；M：中卫；F：



▲选择什么样的阵型要因队而异。

前锋；Aggress：攻击性；Agility：灵活度；Reaction：反应力；Fitness：适应力；Awareness：跑位能力；Accel：加速力；Bicycles：倒勾力；Headers：头球力；Shot－Pwr：射门力；Skill：技术；Speed：速度；Shot Acc：射门准确度；Passing：过人力；Ball Ctl：控球力。这里有不少能力可是在本作中新出现的

Game Stats：技术统计

Score Summary：比分统计

Foul Summary：犯规统计

Quit：退出游戏

Options 的解释

Language：解说语种，本文全是英文菜单的翻译

Game Type：游戏类型 Action：表演赛，无规则。Simulation：模拟真实规则

Fouls：犯规设定 No Fouls：无，No Bookings：不全规则，Normal：全部规则

Injuries：受伤设定 On/Off

Off Sides：越位设定 On/Off

Weather：天气设定 Damp：潮湿，Drenched：特湿，Hot：干热，Dry：干燥

Clock：时钟：Continuous：比赛中断不停表，到点加一点时间，Out of play：停表制，到点吹哨

Half Length：半场时间，分 2－45 分钟不等

Sound：声效 Music：背景音乐，SFX：数码模拟欢呼声

Keepers：守门员控制 Computer：机控，Manual：人控，较难

Time Display：时间显示 On/Off

Skill Level：技术难度 Semi－Pro：半职业，Pro：职业。相当于难度设定

Custom League：自设定联赛队伍

Custom Tournaments：自设定世界杯赛队伍分组

Custom Play offs：自设定 16 强队伍。以上三项必须有一档比赛记录才能设定

Custom Players：自设定队员，先给他起一个名字，再决定其技术力

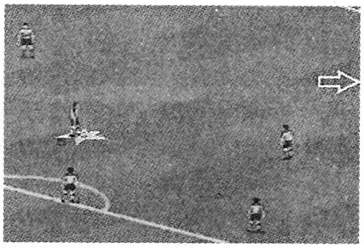
Custum Teams：自设定队伍，决定队旗、队名就可以了

Transfer Players：队员重分配，可以把自设定人物换入国家队及转会

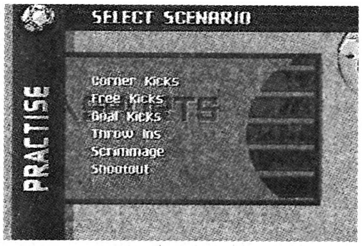
练习赛选项注释

Corner Kicks :角球练习　Free Kicks :任意球
Goal Kicks :球门球　Throws Ins :边线球
Scrimmage:中场开球　Shootout: 点球

技术不行吗?在这里好好提高吧!另外在练习中按 Start 键有一个 Opponent Level 选项设定练习方法,Minimal :最小模式,只有己方;Averrage :平均化,其实并不平均,己方比对方多得多; Full : 己方全体与对方全体, 1Player Competition:己方全体对练,看谁立功多。



▲在练习模式中不设对方队员,你可以从容地踢出各种配合,然后再加大难度。



▲你可以用练习模式对自己的弱项进行提高,以利比赛。

比赛精彩激烈,令玩家百分之百地投入!

功能键的作用: MD2 的手柄有 6 个键,只用 3 个岂不可惜,本作中利用了全部键位, 新手的话不免手忙脚乱。

A: 长传球,要面对目标队员才有效, 守门员对应手抛球及罚边线球。无球时为铲球。

B: 短传球,如不面对有人方的话便成为蹚球。边线球、角球、球门球时为选框。无球时为换人。

C: 射门, 大脚破坏, 守门员为大脚开。无球时为加速跑。

X:做假动作。

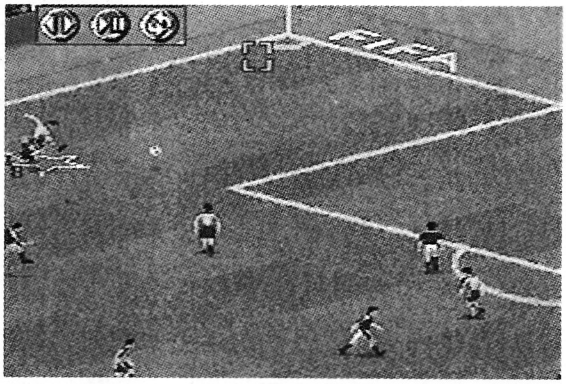
Y:挑高球,

Z:带球时加速跑。

六个键中任一个都可以争顶。

本作最新的设定就是 X 键的加入, 球迷都见过球员左右晃动过人的镜头, 现在这个功能也可以实现了。如果能成功地晃过铲球之后过人实在是一件令人激动不已的事情。

《FIFA 足球'94》中发边线球可以轻易传到己方脚下, 到了《'95》就只能争顶,本作也是这样, 因此十分难控制, 要好好练习。为了传到脚下,要把光标调到不到目标队员的地方才行。



▲在此处射门,通常会令守门员措手不急,达到奇袭的效果。

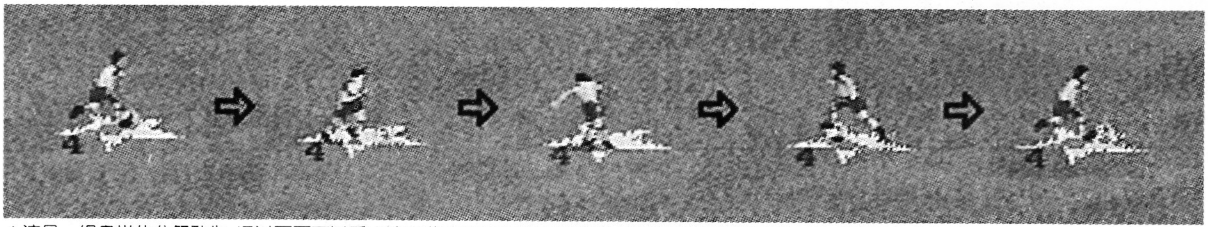
足球比赛就是射门,要进球,那么怎么入球呢?从某些特定的地点入球不失为一种有效做法,但未免过于"弱智"。在禁区内入球较难, 但是当你晃过对方数名队员。与己方熟练传切配合成功, 最后一脚射门而入时, 那种激动心情是写不出来的!

只会进攻是不能取胜的, 成功的防守同样重要, 其中首要的技术是铲球,要当心不要被对方盘过,及时出脚是十分重要的, 另外铲下球来还要派另一个人去抢那个球才行。另一个技术则是争顶, 想白白盘过电脑可不是一件简单的事。

文/邱康敏

责编/PINSER

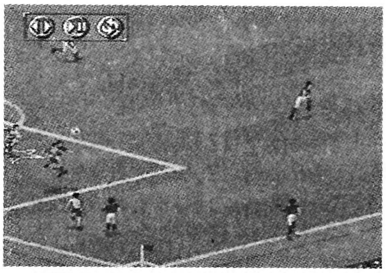
盘带过人动作解析图



▲这是一组盘带的分解动作,通过画面可以看出这个游戏的动作是很细腻的,不过要想熟练掌握此技巧,就需要充分练习了。



▲在禁区内铲球可是一定要谨慎哟!



▲争顶是很难掌握的一项技术。



▲瞧,进球后球场上的大电子屏幕出现了动画。

MIGHTY MORPHIN POWER RANGERS THE MOVIE ™

正义小组，绝对合体

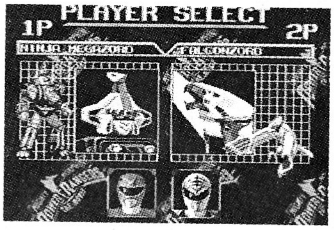
鸟人战队
——电影版

机种 MD　厂商 BANDAI　类型 ACT　容量 16M

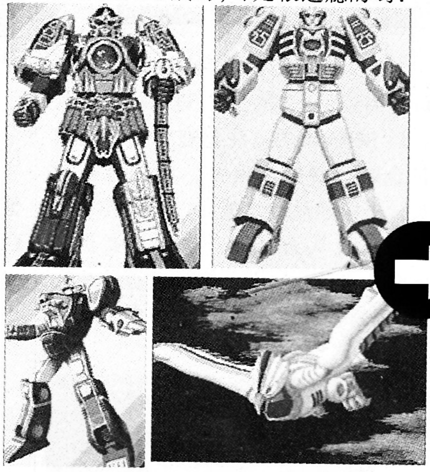
六名维护地球和平的正义警官！

《MIGHTY MORPHIN - POWER RANGERS》无论是动画，还是电影，在国外均有一定的影响力。在国内，我们并不很熟悉，只是从早先的红白机及MD、SFC能够玩到一些以该作品为题材的游戏。这些游戏虽然在动作方面稍逊，但不论是哪一个款都有很棒的动画出现，其中机器人的造型更是酷得很呢。

在本游戏中，你可以控制六名鸟人战队的成员与敌人作战。作战的方式分为横版动作和机器人对战两种。其中横版动作较为平淡，但在驾驶机器人对战时，可是很过瘾的哟！



◀这就是著名的鸟人战队。





▲这四名机器人可以合体成为一个无敌的大机器人。

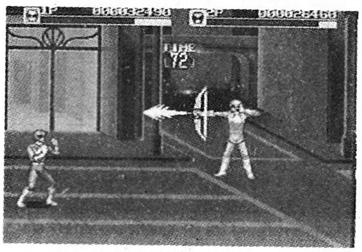
每名警官都有自己的必杀技！



◀这不是升龙拳吗？而另一位好象要穿越时空！

在横版动作游戏时，基本操作有跑、跳、攻击等，配合不同的键位组合可发出必杀技，若按住B键不放，当主角闪光时放开可发出特有的超能力技。

在驾驶机器人战斗时，总共有四个机器斗士供你选择。它们的操作方法大致同操作主角一样。

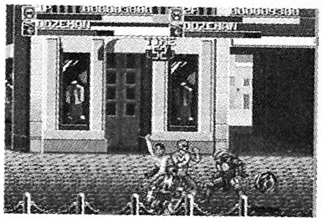


◀我在学习黄忠的百步穿杨。

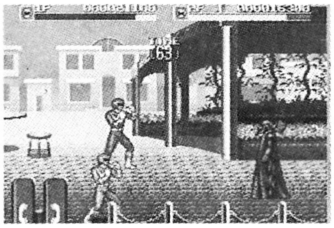
当地球再次受到侵略时，鸟人战队立即出击！

STAGE 1

一上来便看到怪物的恶行，主角按捺不住胸中怒火，冲了上去。敌人虽多，但不堪一击。有时打倒敌人后会出现一枚金币，击碎它可加分或加命。前行许久，从地里冒出一个家伙，主角刚要动



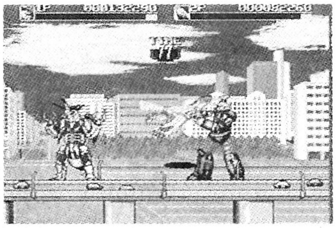
◀打破这枚金币的话，会得到好处的。



▲这家伙是个懦夫，不敢与我们正面交锋。

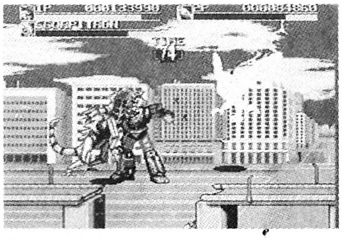
手，结果他打了一火弹后就跑了，真让人生气，没关系，这笔帐以后再算。

STAGE 2



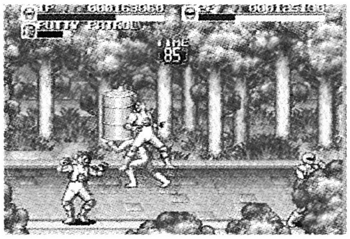
▲这是第一次机器人大战。

注意街道下方不断驶出的汽车，也可以利用它撞敌人。关底是蜜蜂形和蝎子形两个机器人。你也有两个机器人可选择，一个会使龙卷旋风腿，另一个是神鸟女斗士。经过一番搏斗后，蜜蜂跑了，蝎子成了替罪羊。



▲连打攻击键可以使出必杀绝技，按A键也可以使出。

STAGE 3



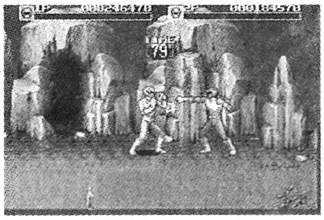
▲吃我一桶！



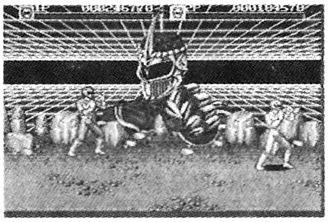
▲三个女妖，难道是曹操的美女三人组吗？

开始后不久就有三个女妖轮番上阵，但把她们打到快死了时，她们就会逃跑。途中有油筒可抱起砸敌人。到了关底，三个女妖一起出场，但她们并不是对手，打倒她们后，居然还不能降伏她们，鸟人战队的战士们再次驾驶机器人打倒她们。

STAGE 4

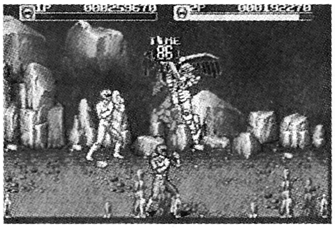


▲隐藏的洞口不易被发现，时间如果没了，战警的体力会慢慢地消耗掉。



▲这里不是"次元空间"吗？快用次元刀！

敌人用岩石伪装洞口，打碎它即可进洞到另一侧。前行进入第二个洞口后BOSS出现。注意在他的手连续张合时就要打出火弹，要先避避风头。击败他后继续战斗，一会儿有金色飞翼人从天而降，这才是真正的BOSS。和上关一样，你要在打败他之后，再驾驶机器人打败他，但是最后他还是跑了。



▲注意不要让他把你抓到天上去。

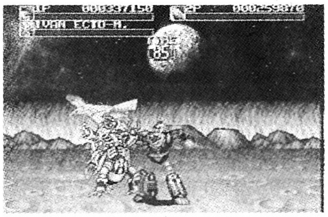
STAGE 5



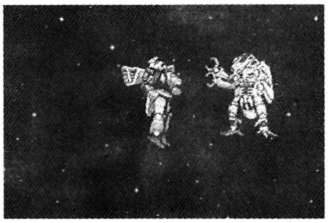
▲不许你在此神殿胡作非为。

又与老朋友飞翼人见面了，主角二话不说，痛下杀手。但飞翼人不愧是一个逃跑的专家，竟再次逃脱。此后，天下不断向下掉火弹，快点向前冲吧。关底是两个雕像，一个武士和一条龙，火弹就是这两个家伙放的，但雕像就是雕像，它们不会动也不攻击，只要在大火把你烤熟之前摧毁武士雕像即可。

STAGE 6

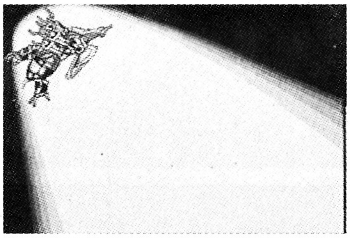


▲终于要抓到这破坏地球和平的坏蛋了。



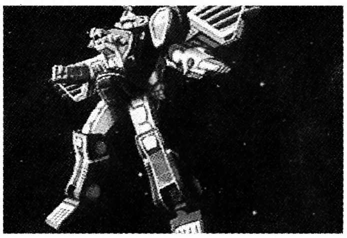
▲你还张牙舞爪地叫嚣！

最终BOSS终于出现了，原来是个机器昆虫。挑选你喜爱的机器人战斗吧！好容易把他打得差不多了，结果他飞走了。DON'T LET THAT BOOGER ESCAPE！它跑到了异星球再次顽抗，在不敌的情况下又飞走了（此时游戏已经打通，放下手柄看结局吧！）



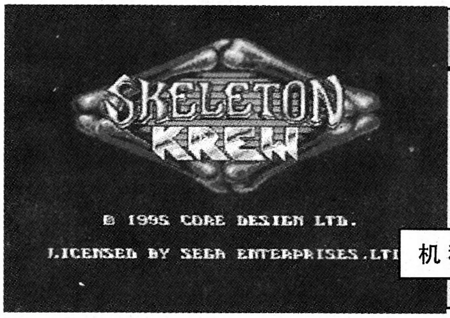
▲MEGA FLASH——！

决不能再让这个坏蛋跑掉，此时鸟人战队再次合体，并追击逃跑的敌人，正在难解难分之时，从右下方射来一束强力激光，正中总BOSS。总BOSS死了，地球又逃脱了一次危机。看，合体后的鸟人战队多威武！



▲我会永远保卫地球的！

文/隐藏BOSS　责编/PINSER



帝王无义，杀手无情

骷髅行动组

机种 MD　厂商 CORE　类型 3DSTG　容量 16M

欧美风格的科幻题材尽现欧美风味的杀手游戏！

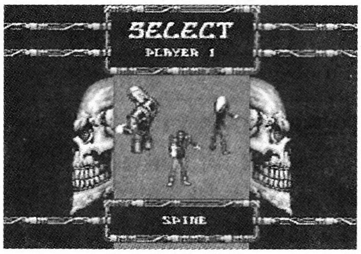
故事时间：不详

故事地点：太阳系　地球　极恶城

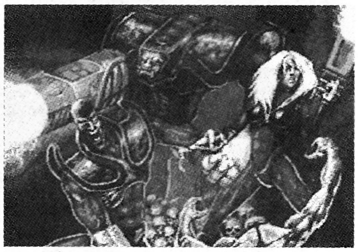
事件：极恶城的科学家正准备将黑暗领袖 KADAVER 的 DNA 保存起来，企图使其长生不死，以求永久维持黑暗统治。

人物：三名骷髅行动组的成员

目的：毁灭邪恶，粉碎黑暗帝国的计划。



▶选择杀手吧！



▶这幅具有强烈美国风的游戏画面，可谓火爆！

这是一款非常火爆的 3D 射击游戏。游戏一开始，就进入了浓重的欧美游戏的气氛当中，不论人物造型还是背景都是"西洋货"。游戏中骷髅无处不在，就连体力也是用脊椎上的血来表现，血腥！

主角有三名，加上灵活的操作，哇！真痛快！



JOINT
编号：2054
性别：男
身高：6 英尺 5 英寸
体重：504 磅
武器：爆炎机枪

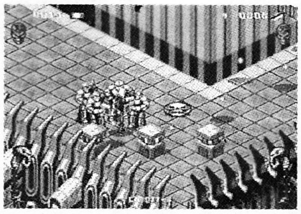


SPINE
编号：2050
性别：男
身高：6 英尺 4 英寸
体重：240 磅
武器：死亡光线枪

RIB
编号：2058
性别：女
身高：6 英尺
体重：140 磅
武器：核子废料枪



3D



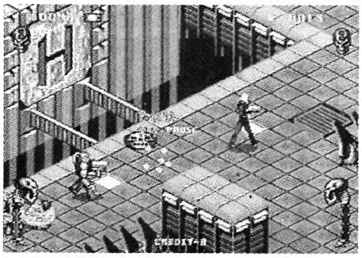
▶游戏中的所有物体都是立体的。

游戏是 45 度的斜视角，主角可以八方向移动，非常灵活。每名主角有两种武器——射击武器和投掷武器，可用 A 键来更换，B 键来发射。而当按住 B 键不放时，射击方向不随主角走动而改变，有点象传统的射击游戏。初玩时会对这种操作不适应，但掌握之后会觉得非常方便的。

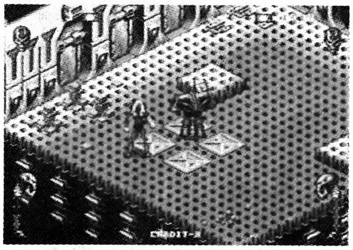
可大吃一顿的密道及吃了也没多大用的宝物！

在射击游戏中，宝物似乎是必不可少的，本游戏中也有许多宝物，但其中没有什么加枪或 BOMB 的宝物，加上游戏难度不高，宝物吃了也没多大作用。游戏中的宝物大多是一些加分用的彩色立方体，估计是代表未来时代的解量，让人想起《变形金刚》中的能量块，还有一些令人不太敢吃的骷髅，真不知吃了是福是祸？不过，不吃好象就亏了。

在游戏过程中，时而有一些密道，找到后就可以大吃一顿。至于密道所在嘛，大多在 3D 物体的阴面，找找看吧！



▶标有「H」的门里会有什么呢？

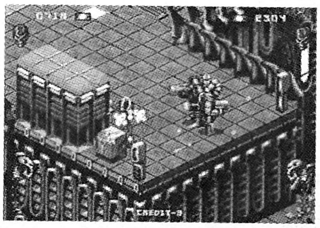


▶哇，地上堆满了宝物！可怎么装呢？

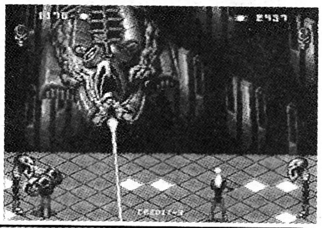
正义的骷髅行动组(听上去怪怪的),行动吧!

第一关 MONSTROCITY

简单的练习版，敌人不强。关底BOSS是架飞行器，打掉两边的发动机,他就折了。找到出口,过版!



▲必须毁掉开关，才可以通过。

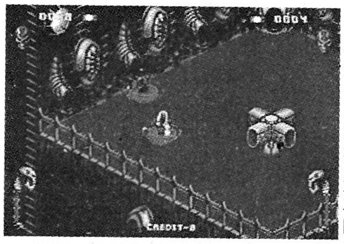


▲这个关底的风格倒很象日本游戏。

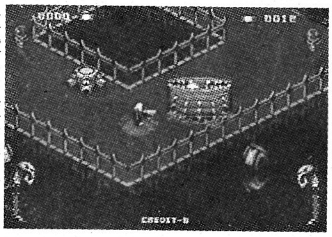
第二关 EIEVATOR SHAFT

PASSWORD:BGWY

由上至下乘坐“电梯”，除掉各层的敌人。在有诸多“水螅”的版中,“水螅”会不断从水中冒出来,要抓紧灭掉“水螅”的源泉——四开口的装置。



▲这个四开口的装置在不断地放出『水螅』。

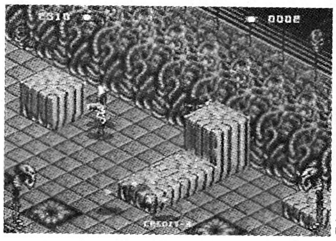


▲这个家伙不时潜入水底，要抓住时机打它。

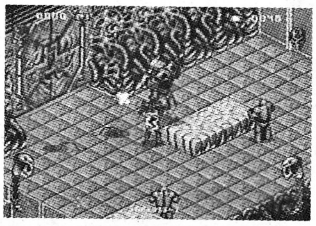
第三关 SEWER DUCT

PASSWORD:PSKJ

路上有许多敌人,可以不去理睬,杀将下去,通过一个个门就可以了,但要小心从地上突然升起的“树枝”。



▲这里有许多可恶的『树枝』出现。

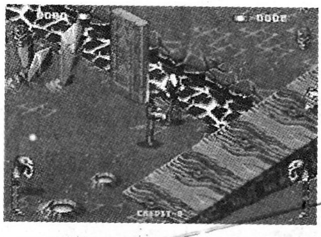


▲门，门，终于到门口了！

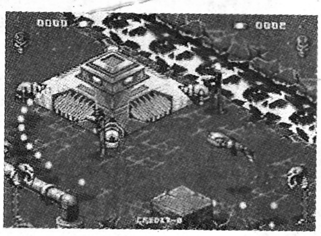
第四关 MARS

PASSWORD:HDZT

好象到了熔炉里面，四周热气腾腾,敌人也在“热火朝天”地加劲对付你。此前有密道,仔细找吧!过版的条件是毁掉几个控制中枢。



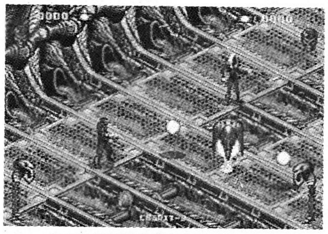
▲攻击那道门，它会变成桥。



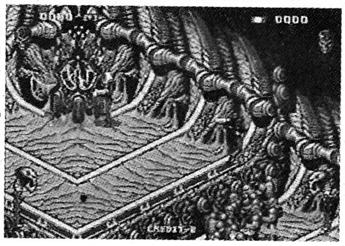
▲中枢的防卫很厉害，子弹满天飞。

第五关 VENUS

PASSWORD:WGBX



▲这里敌人很强，打不过就跑吧。



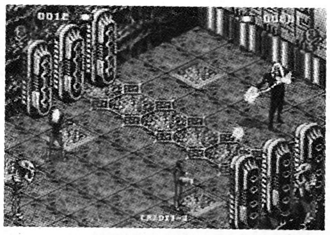
▲利用升力机，毁掉中枢。

好象在鱼腹里。有巨大的敌人,很难对付,还是躲着为妙。特有的一种升力机，可以使人漂在空中，要善加利用。进入每一个控制室,炸毁中枢,就可以过版了。

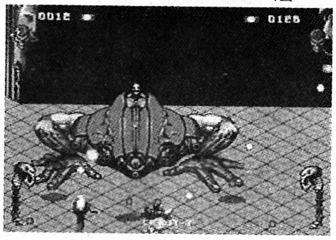
第六关 KADAVERS BASE

PASSWORD:RDFK

半关是个白发现代巫师，从地底下长出来的？先要破坏他身前的三道屏障,再与其战斗,最后一枪会把他揍到墙里去!GO ON,游戏假惺惺地告诉您 Mission Complete，结果又出一个收关 BOSS——长着两只人手的“螃蟹”。先攻其主体,爆裂后他会进入黑暗,躲子弹就可以了。他再出来后,先将其左右肢做了，最后打主体。图象可够血腥的。



▲这家伙怎么跟RIB小姐(?)差不多。



▲三条腿的蛤蟆不好找，两条腿的这倒有一个。

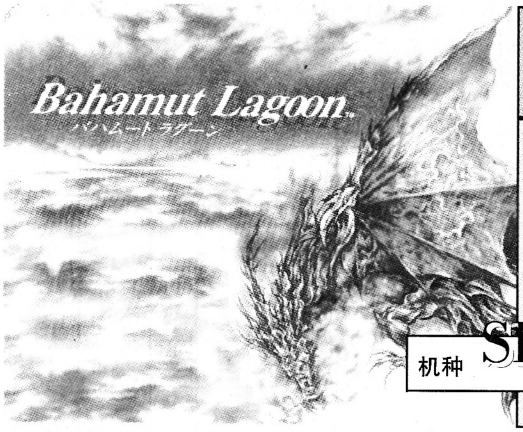
无情,冷血的游戏!



▲对于邪恶，你究竟采取什么立场呢？

击败总 BOSS 之后，有 AB 剧情——杀,还是不杀?本人自然“冷血”,Kill it,一枪了事。决不能对邪恶手软呀!如果你宽大,不妨试试另一剧情,哈哈哈……

文/魔法师 责编/PINSER



叹为观止的画面,无与伦比的效果
本领高强的勇士,强悍凶猛的圣龙

圣龙传说

机种 SFC 厂商 SQUARE 类型 S·RPG 容量 24M 编号 SF24111

由 SQUARE 推出的全新系统大作 BAHAMUT LAGOON!

奥雷尔斯(オレルス)是浮在空中的世界，共由六块大陆组成。六块大陆上六个王国友好相处，人们在其间乘飞龙往来。在这个世界的传说中有六只守护神龙,据说当它们被唤醒,世界也会被改变。

打破长久和平的，是克兰帕罗斯帝国(グランベロス)，以武力登上王座的原将军萨奥扎(サオザ)为了自己统治奥雷尔斯的野心而向诸国发动侵攻，而我们的年轻主角比欧(ビェウ)便是被侵略国之一卡那(カーナ)的战龙队长,在王国沦陷,公主遭擒的大难来临时,他毫不气馁,勇敢地带领部下展开反攻……

战龙的育成是游戏最吸引人的地方!

1、龙的状态表

龙的状态表中通常有 14 项能力值,依次是:

HP	最高为 9999,回复体力系的物品可令该值上升
MP	最高为 999,回复 MP 的物品可令该值上升
火	最高为 100,火属性的物品可令该值上升
水	最高为 100,水属性的物品可令该值上升
雷	最高为 100,雷属性的物品可令该值上升
回	最高为 100,回复系的物品可令该值上升
毒	最高为 100,带毒性的物品可令该值上升,这种物品相对较少
STR	功击力,最高为 250,武器可令该值上升
VIT	防御力,最高为 250,防具可令该值上升
DEX	素早,最高为 250,特定的武器和防具可令该值上升
MID	魔力,魔法系的物品可令该值上升
?	龙的隐藏能力,? 值满 100 会后会出现第 15 项能力"??",?? 值满 100 后,龙就会变为没有属性,因此千万不要让?值达到 100!
	战斗效率,最高为 100
	对命令的反应能力,最高为 100

在这 14 项能力中火、水、雷是可以并存的,而回复和毒、STR 和 VIT 会相克，龙只会显示这四种能力中较强的两种。当龙的某一数值到达一定的标准时,龙就会往这一方面进化,它的外表也会跟着改变。龙的进化规律有以下六个要点:

①火、水、雷、回、毒的属性:这五项能力值中任何一项到达 10,便可以具备这种属性,并以 10 为一级，例如火的属性达到 20,龙就具备二级火焰魔法;如果"回"和"毒"的数值一样，则"したしさ"50 以上为"回复",49 以下为"毒"。

②土的属性:火、水、雷三种属性都达到 10,就可以具备"土"的属性,和上述五项能力一样,土的属性也是以 10

本节目的作战是以部队为单位的正统 SLG 形式进行的，不同之处在于每个部队都由人类小队和一条龙两个单位组成,龙的能力强大,但不可以直接下命令操纵,只能做战术设定，等自己的人类单位行动终了，战龙会像 NPC 那样随后行动。

龙和人之间关系十分密切。举例说，如果龙具有火的属性，则与其一组它的主人部队便可使用炎系的魔法或特殊技，火之属性变强，人类战士可用的炎系攻击也跟着加强,而除了通过战斗得到经验值来提升 LV 以外,要提升龙的能力，最可靠的方法便是育成了。在每一章刚开始的序幕部分,比欧除了要作战斗的准备,还要去培养那些龙。到底龙是怎样培养的呢? 其实不论什么东西:道具、药品、武器、防具等等,都可以给龙吃下肚,根据这些物品隐藏的属性,龙便会成长并发生变化。听上去好象很简单,然而每一条龙都拥有近 40 种变化,各种物品的属性亦千变万化，如果不有所了解,很可能培养出一只一无是处的龙来!不过,只要你根据本文来培养,要达到龙的最强状态——圣、暗亦不在话下!

****

为一级。

③"力"和"防":STR 或 VIT 到达 25,便具有"力"或"防"的属性,如果"力"和"防"的数值一样,则"せいかく"50 以上为"力",49 以下为"防"。

④素早:DEX 以 25 为一级,该数值的高低关系到职业为"ライトアーマー"者的特技。

⑤魔力:MIND 以 25 为一级，该数值的高低关系到职业为"プチデビル"者的特技。

⑥"圣"和"暗":火、水、雷三项数值都满 100,"回"或"毒"中任一值满 100,"力"或"防"中任一值满 250;"回"比"毒"大时,属性为"圣",反之,"毒"比"回"大时,属性为"暗"。

2、道具表(因篇幅所限,不可能把 100 种道具都列出来,所以只能列出常用道具。不过,在游戏中会出现许多提示,因此只要掌握其规律,也就没有什么难度了。)

名称	种类	火	水	雷	回	毒	STR	VIT	DEX	MIND	?	かしこさ	したしさ
ロングソード	剑	—	—	—	—	—	3	—	—	—	—	—	—
アイスブランド	剑	—	5	—	—	—	5	—	—	1	—	—	—
バトルアクス	斧	—	—	—	—	—	4	—	—	—	—	—	—
バーニングアクス	斧	5	—	—	—	—	6	—	—	—	—	—	—
マテじるしアノ	斧	—	—	—	—	—	2	1	1	1	- 10	—	—
レイピア	小剑	—	—	—	—	—	2	—	2	1	—	—	—
セイレーン	小剑	—	—	—	12	—	4	—	3	2	—	—	—
ハルベルト	枪	—	—	7	—	—	3	—	—	—	—	—	—
コキュートス	枪	—	7	—	—	—	5	—	—	1	—	—	—
ロッド	杖	—	—	—	1	—	—	—	—	2	1	—	—
ファイアロッド	杖	8	—	—	—	—	—	—	—	4	—	—	—
ドラッグロッド	杖	—	—	—	10	—	—	—	—	8	1	—	—
プレートメイル	重铠	—	—	—	—	—	—	3	—	—	—	—	—
アイスアーマー	重铠	—	12	—	—	—	—	5	—	1	—	—	—
ダイヤアーマー	重铠	—	—	—	12	—	—	7	—	1	—	—	—
マテじるしヨロイ	中铠	—	—	—	—	1	—	5	1	—	- 10	—	—
レザーアーマー	轻铠	—	—	—	—	—	—	2	1	—	—	—	—
アイスジャケット	轻铠	—	4	—	—	—	—	4	1	1	—	—	—
フレイムベスト	轻铠	3	—	—	—	—	—	6	1	1	—	—	—
シルクローブ	服	—	—	—	1	—	—	2	—	1	—	—	—
ガイアード	服	2	2	2	—	—	—	3	—	2	—	—	—
ドラッグ	药	—	—	—	—	—	—	—	—	—	1	—	—
ハイドラッグ	药	—	—	—	—	—	—	—	—	1	—	—	—
マジックジン	药	—	—	—	—	—	—	—	—	1	1	—	—
リタンシブル	药	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
ばんのうやく	药	—	—	—	—	—	—	—	—	—	- 10	—	—
ばんのうやく SP	药	—	—	—	—	—	—	—	1	5	- 10	—	—
ほのおのくさ	道具	1	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
こおりのくさ	道具	—	1	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
いかずちのくさ	道具	—	—	1	—	—	—	—	—	1	—	—	—
どくのくさ	道具	—	—	—	—	1	—	—	—	—	—	—	—
いのちのくさ	道具	—	—	—	1	—	—	—	—	1	—	—	—
だいちのくさ	道具	1	1	1	—	—	—	—	1	1	—	—	—
こうかいにつし	道具	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	5	—
しゆうさいノート	道具	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	8	—
むずかしほん	道具	—	—	—	—	—	—	—	—	1	—	10	—
てんさいノート	道具	—	—	—	—	—	—	—	1	1	—	14	—
エッチぱん	道具	—	—	—	—	—	14	—	1	1	1	- 10	—
どくどくキノコ	道具	—	—	1	—	—	—	—	1	—	2	—	—
けばけばキノコ	道具	—	—	—	—	1	—	—	—	1	5	—	—
ぐろぐろキノコ	道具	—	—	—	—	—	—	—	1	—	1	—	—
あまいワイン	道具	—	—	—	—	—	—	—	—	1	—	—	5
あまいおもいで	道具	—	—	—	—	—	—	—	—	16	—	—	38
あまあまハニー	道具	—	—	—	—	—	—	—	1	5	—	—	22
てづくりクッキー	道具	—	—	—	—	—	—	—	1	1	1	—	8
たんすのアレ	道具	—	—	—	—	—	—	—	10	10	1	—	12
しっぱいクッキー	道具	—	—	—	—	—	—	—	—	—	1	—	- 15
うにうじ	道具	—	—	—	—	5	—	—	1	10	20	—	—

✻✻✻✻✻✻✻✻✻✻✻✻✻✻✻

指令说明及要领

编成

前期工作准备结束后,选择"出击",即进入部队编制画面。画面中共有八项指令:

1、へんせい:人员编制。前面已经提到过,玩者可以操纵六支部队,每支部队由四个人和一条龙组成。其中成员的组合占极重要的地位,甚至关系到能否赢得战争的胜利。一般来说,同一支部队中拥有两个或两个以上相同职业的角色,则其魔法或特技就会上升。例如:同一部队中有一个魔法师,使用一级火焰魔法要消耗 10 点 MP,若有三个魔法师,同样是使用一级火焰魔法,同样要消耗 10 点 MP,却可以达到五六级火焰魔法的效果。除此之外,角色的不同还会影响到其它各种数值,例如:一支部队中有三个重装战士(ヘビーアーマー)存在,虽然其防御力和攻击力会加强,但移动力会大大降低,这时,只要配给他们一位移动力很高的轻装战士(ライトアーマー),移动力便会大幅度提高。玩者应紧记,一支部队中千万不能有四个不同职业的角色,这样不仅无法提高能力特技和魔法,而且与敌人直接交战时亦不容易取胜。

2、ドラゴン:龙的编制。因为龙和人的关系十分密切,所以可以根据部队中的角色,来安排龙。举例来说:部队中若以战士系的角色居多,应配备一个有多种属性的龙,如此一来,战士就可以使用多种属性的特技;部队中若以魔法师为主,只要将火、水、雷三种属性极高的龙配给他们,那么魔法的杀伤力和级别便能大幅度提高;如果骑士是部队中的主力,攻击力数值高的龙可以提高他们的物理攻击。

3、じょうほう:道具的整理。该指令主要是让玩者观看一下现有的道具及其作用。

4、そうび:装备。武器的装备。

5、マップ:地图。观看战场,了解敌军的配制情况。

6、しゆっげき:出击。

7、よりみち:练习。从第六章开始,便会出现这一指令。游戏为你提供了两个练习版,练习版会根据我方人员的级别来配制敌军,且每次的配制都会不一样。喜欢练功的朋友们,又有了好去处。

8、てきせい:自动编制。由电脑来进行部队的编制。

战斗

大凡玩过《梦幻模拟战》之类游戏的朋友们,对 BL 的战斗系统应不会陌生:传统的 2D 版图,回合制作战方式,魔法是在地图作上直接攻击,敌我双方部队相遇,立刻切入侧面视点的战斗画面。X 键查阅角色的具体情况,START 键调出的菜单中有"行动终了"、"储存"和"系统设定"。在版图上出现的指令如下:

1、いどう:移动。

2、フィールド:魔法。因为一支部队中有四位成员,所以有时会让你选择由哪一职业来使用魔法。

3、ドラゴン:龙。龙与人的最大区别大概就在于龙是自由行动的,玩者并不能直接控制龙的行动,只能对龙下达三种指令,剩下的就盾这条龙是否聪明了。

①こい:来。向自己所在的部队移动,这也是最常用的指令。部队走到哪儿龙就跟到哪儿,如果离敌方较近时,它便会自动进行攻击或使用魔

法。

②いけ:去。深入敌阵,只要到达攻击范围后即展开战斗。如果敌人众多,这一招并不可取,因为这很容易让龙遭到围攻。

③まて:待机。让龙在部队的后方待机,若龙的体力不足或不想让它参加战斗时,大可用到该指令。

4、パーティー:查看状态、使用道具及武器的装备。

5、しゆぅりょぅ:终了。本单位行动终了。

地形系统

本节目共有30种地形,众所周知,SLG中的对地形的利用会直接影响作战的效果。而本节目中很多地形是可用魔法或特技来改变的,下面便作一简单介绍。

1、"桥"用破坏技或雷属性魔法可变成"川"。

"川"用水属性魔法可变成"冰"。

"冰"用火属性魔法可变成"水";"水"用水属性魔法会变成"冰"。

2、"森"用火属性魔法可变成"火区(炎上中)"。"炎上中"用水属性魔法可变成"焦土"。

3、"炮台"及"建物"用破坏技或雷属性魔法可变成"瓦砾"。

4、"毒沼"用回复系魔法可变成"沼"。

5、"溶岩"用水属性魔法可变成"岩"。

6、"山地"用地属性或雷属性魔法可变成"荒地"。

文/雪鹰　责编/KING

全部十一种职业特殊能力大公开!

比欧(ビュウ)——攻守兼备的最强剑士クロスナイト

クロスナイト的特殊能力			
フレイムヒット	敌全体"炎"的伤害	アースヒット	敌全体"土"的伤害
アイスヒット	敌全体"冷气"的伤害	セイントヒット	敌全体"圣"的伤害
サンダーヒット	敌全体"电击"的伤害	ダークヒット	敌全体"暗"的伤害
ポイズンヒット	敌全体"毒"的伤害	うにうにヒット	敌全体大伤害
ドラッグヒット	敌全体的HP吸收	?ヒット	敌全体大伤害

鲁姬亚(ルキア)——素早力优秀的轻装战士ライトアーマー

ライトアーマー的特殊能力			
フレイムタワー	敌全体"炎"的伤害	アースタワー	敌全体"土"的伤害
アイスタワー	敌全体"冷气"的伤害	セイントタワー	敌全体"圣"的伤害
サンダータワー	敌全体"电击"的伤害	ダークタワー	敌全体"暗"的伤害
ポイズンタワー	敌全体"毒"的伤害	うにうにタワー	敌全体大伤害
ドラッグタワー	敌一体HP吸收	?タワー	敌全体大伤害

森达克(センダック)——召唤神龙的魔法使者ワーロック

ワーロック的特殊能力			
ビンゴ	己方一人"强化"的魔法	ユルムンガルド	敌全体"土"的魔法
なぞのまほう	敌全体"无属性"的魔法	ヒューベリオン	敌全体"无属性"的魔法
ヴァリトラ	敌全体"无属性"的魔法	バハムート	敌全体"炎"的魔法
リヴァイアサン	敌全体"冷气"的魔法	アレキチャンダ	敌全体"无属性"的魔法
ガルーダ	敌全体"无属性"的魔法	?	他的数种召唤魔法

泰乔(タイチョー)——力量与体力优秀的重装战士ヘビーアーマー

ヘビーアーマー的特殊能力			
フレイムブース	敌一体"炎"的伤害	アースブース	敌一体"土"的伤害
アイスブース	敌一体"冷气"的伤害	セイントブース	敌一体"圣"的伤害
サンダーブース	敌一体"电击"的伤害	ダークブース	敌一体"暗"的伤害
ポイズンブース	敌一体"毒"的伤害	うにうにブース	敌一体大伤害
イラッグブース	敌一体HP的吸收	?ブース	敌一体大伤害

拉修(ラッシュ)——能力平均的战士ナイト

ナイト的特殊能力			
フレイムパルス	敌一体"炎"的伤害	アースパルス	敌一体"土"的伤害
アイスパルス	敌一体"冷气"的伤害	セイントパルス	敌一体"圣"的伤害
サンダーパルス	敌一体"电击"的伤害	ダークパルス	敌一体"暗"的伤害
ポイズンパルス	敌一体"毒"的伤害	うにうにパルス	敌一体大伤害
ドラッグパルス	敌一体HP吸收	?パルス	敌一体大伤害

马迪莱特(マテライト)——使用灵力的战士パレスアーマー

パレスアーマー的特殊能力			
インスパイア	敌一体"雷"的伤害	——	——
うにうにパイア	敌一体大伤害	——	——
?パイア	敌一体大伤害	——	——
——	——	——	——
——	——	——	——

梅洛迪亚(メロディア)——使用攻击魔法的魔法使者ウィザード

ウィザード的特殊能力			
フレイムゲイズ	敌一体/全体"炎"的魔法	アースクエイク	敌全体"土"的魔法
アイスマジック	敌一体/全体"冷气"的魔法	ハレーゲイザー	敌全体"暗"的魔法
サンダーゲイル	敌一体/全体"电击"的魔法	ハルマゲドン	敌全体"圣"的魔法
バイオニクス	敌全体"毒"的魔法	なぞのまほう	敌全体"无属性"的魔法
ヒルドラッグ	敌一体HP的吸收	うにうにま	敌全体"无属性"的魔法

利维(レーヴェ)——间接攻击得意的持枪战士ランサー

ランサー的特殊能力			
フレイムダスト	敌全体"炎"的伤害	アースダスト	敌全体"土"的伤害
アイスダスト	敌全体"冷气"的伤害	セイントダスト	敌全体"圣"的伤害
サンダーダスト	敌全体"电击"的伤害	ダークダスト	敌全体"暗"的伤害
ポイズンダスト	敌全体"毒"的伤害	うにうにダスト	敌全体大伤害
ドラッグダスト	敌全体HP的吸收	?ダスト	敌全体大伤害

佐拉(ゾラ)——对回复魔法得意的魔法使者プリースト

プリースト的特殊能力			
ホワイトドラッグ	己方一人/全体回复魔法	スターフォール	敌全体"土"的魔法
クリーンアップ	己方一人的状态异常回复	ビッグバースト	敌全体"圣"的魔法
スリーピン	敌一体"睡眠"的魔法	インフィニティ	敌全体"暗"的魔法
エクソイズム	敌一体"死"的魔法	なぞのまう	敌全体"无属性"的魔法
リターンライフ	战斗不能的己方一人复活	うにうにま	敌全体"无属性"的魔法

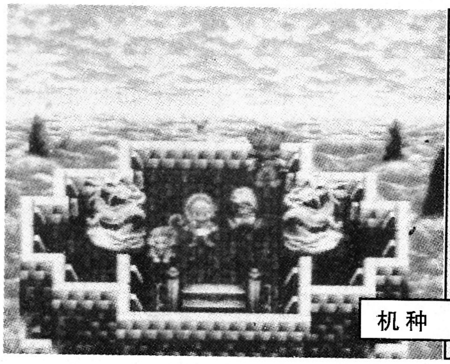
毛纽(モニョ)——用舞蹈攻击敌人的精灵プチデビル

プチデビル的特殊能力			
デビルダンス	不知会发生什么	みんなダメージ	己方全体大伤害
いじけダンス	不知会发生什么	てきだけかいふく	敌人不能回复HP
れげえダンス	不知会发生什么	みんなぜんかい	己方全体的HP全回复
MPダメージ	用MP换敌人的伤害值	みんなゲロゲロ	己方全体的HP变为1/2
みんなかいふく	己方全体的HP回复	?	他的数种舞蹈攻击

谜一般包括十种的职业アサシン

アサシン的特殊能力			
かとん	敌全体"炎"的魔法	じらいや	敌全体"土"的魔法
すいとん	敌全体"冷气"的魔法	チャクラ	己方全体的HP回复
らいじん	敌全体"电击"的魔法	いあいぎり	敌全体立即死亡
あんさつ	敌一体立即死亡	うににんぽう	敌全体大伤害
まやかし	敌全体HP吸收	ありゅう	敌全体大伤害

Bahamut Lagoon™
バハムートラグーン



粉墨登场，再展雄风！

财宝猎人 G

责编/SHADOW PHOENIX

机种 SFC　厂商 SQUARE　类型 A·RPG　容量 24M

财宝猎人堂堂登场，众魔头受死吧！

大作频频的史克威尔公司在95及96年度真可谓一显英雄本色，从《时空之旅》、《圣剑传说3》、《浪漫传说3》到最近的《圣龙传说》玩家们从中已领略到史氏RPG的王者风范了吧！

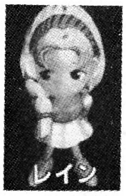
又是一个神话RPG，魔族潜住的暗黑帝国向人间界与妖精居住的树之王国展开疯狂的侵略，人间英雄与妖精们为了恢复和平景象，找回主人公父亲失落的冒险手帐，寻找传说中封印暗黑势力的秘宝展开又一次冒险旅程。



故事的主人公，意气风发的莱特

莱特的弟弟，自小酷爱机械系统的布尔





谜之少女，拥有坚毅性格的琳

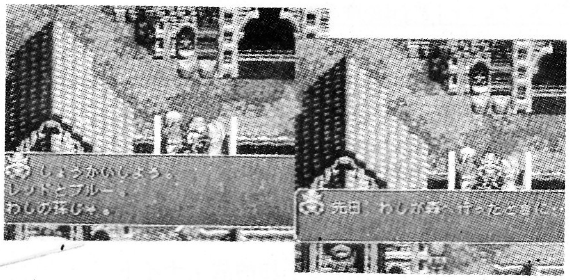
琳的宠物，可爱的朋卡．



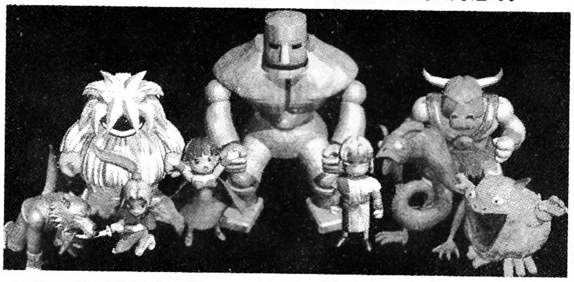
全新的CG画面及系统！

游戏中导入了最新CG技术描绘之3D角色，战斗也导入了新系统"ACTION POINT BATTLE"令之更为有趣。总之，这款RPG会让你有一种前所未有的新体验。另外游戏中的魔法及武器均有浓重的史氏味道。根据各人修炼生长不断修得各种新的奥义及魔法，到时威力无穷的究极兵器及魔法会让你再一次感到SQUARE的POWER的！

游戏中还会有些迷你游戏让你在心情澎湃之余"休闲"一下，到时就会知道了。与同伴一起赴汤蹈火，向邪恶打出绝命一击，在新的世界中探宝除魔吧！



▲森林深处的街巷中也会有人出现的，别忽视与他们的对话呀。

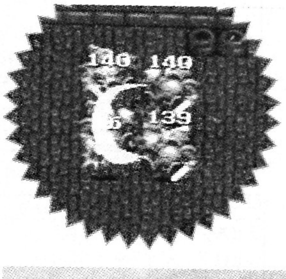


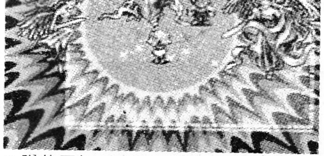
▲用CG描绘的敌之邪恶兵团图鉴。



▲莱特奋起一剑，带着残像将敌人一击毙命，(哇，阿修罗闪空?)

▼主人公得意的豪快剑技，看——周围的4名士兵小命难保了！



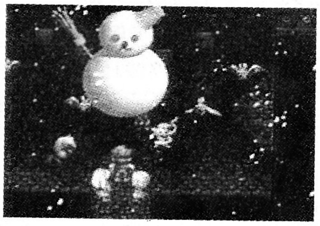


▲琳的回复系魔法，召唤3位天使为正义小兵团疗伤。

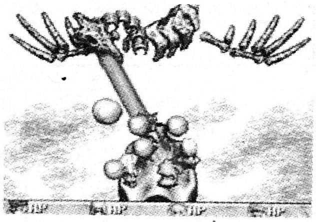


▲极为华丽的"铁之鸟"，类似《FF》中的飞空艇。

古今怪物汇集一堂！



▶恐怖的敌人城堡内居然还有可爱的雪人哟。



▶空中的断骨龙是否是来自侏罗纪呢?



足球小将之漫漫成长路

天使之翼 J——世青之旅

修炼攻略

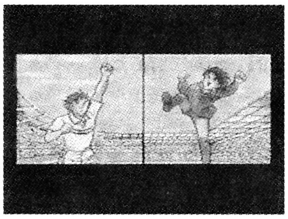
责编/SHADOW PHOENIX

机种 SFC 厂商 BANDAI 类型 STG 容量 16M

作为体育题材的著名漫画版游戏《天使之翼 J》再次出动，是根据高桥阳一先生的“世青篇”为蓝本改编的，来吧，GOAL!

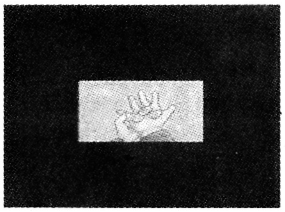
OK, WINBELONGSTOYOU!

大空翼重出江湖 无敌完全制霸!









首先向大家介绍一下游戏的菜单、操作简介及日本队球员一览表，Let’s go!

指导篇

菜单(MENU)

エピソードモード:故事模式

コンティニュー:接关，继续

ニューゲーム:重新开始

VSモード:对战模式

*(玩家可从6队中选其中一队作友谊赛。另外在模式选择画面中按着L、R、X键，再按A键选择，即可选用“WORLD TEAM(世界队)”和荷兰队。

オプション:OPTION

*(选择时间，听BGM或音效等)

操作简介(普通技)

I:进攻

(A)ロングキック 长传(后)

(A)シュート 射门(前)

(B)パス 传球(前、后)

(B)センタリング 传中(前)

(X)フェイント 假动作(前、后)

(X)ワュイント ONE-TWO

撞墙式二过一(前后)

(Y)あがる 全体压上(前、后)

(Y) キャプテン 队长呼唤，把队长叫来身边(前)

Ⅱ:防守

(A)タックル 铲球(前、后)

(A)チャージ 冲撞(前、后)

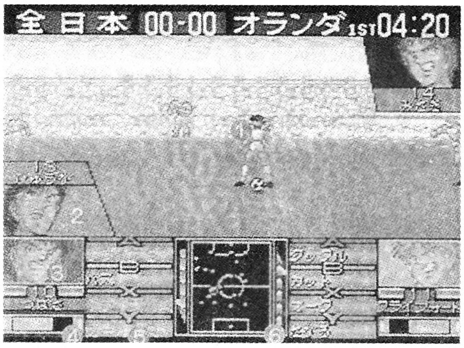
(B)カット 抢球(前、后)

(X)マーク 紧盯对手(前、后)

(Y)さがる 全体回防(前、后)

(Y)キャプテン 队长呼唤(前)

注:前(前半场) 后(后半场)



▲①进攻队员
②希望你传球给他的球友
③控制中球员脸谱、名字及编号
④体力
⑤可使用技表(A表示必杀技)
⑥球场雷达

日本队球员一览表

中文译名	日文名	中文译名	日文名	中文译名	日文名
森崎	もりざき	井泽	いざわ	早田	そうだ
岸田	きしだ	反町	そりまち	佐野	さの
泽田	タケシ	翼	つばさ	次藤	じとう
石崎	いしざき	来生	きすぎ	和夫	かすお
高杉	たかすぎ	松山	まつやま	政夫	まさお
三杉	みすざ	日向	ひゅうが	葵新伍	あおい
泷	たき	岬	みさき	新田	につた
若島津	わかしまづ	若林	わかばやし		

新队 RJ7 (REAL JAPAN 7)
弓仓(ゆみくら)
吉川(よしかわ)
冈野(おかの)
坂木(さかき)
浦边(うらべ)
山田(やまだ)

必杀技

(1)百发百中:利用懂得冲力射球的球员(翼三杉)跑到刚过了半场的左端或右端，当有足够体力使出冲力射球时，便……(100% EXCELLENT)

(2)角球攻击:游戏中左方角球有很高命中率。方法是先把角度调到最小，然后按A传中，再按下键并连按A键，则会有球员跑上来攻击了。

攻略篇

第一章　影之全日本 RJ7!

正当日向小次郎表示加强与队友合作以夺取世青杯冠军，且决不加入任何一支J联盟队伍时，若岛的离队及若林的受伤令众人阵脚大乱。更是祸不单行，以茂贺港带领的 REAL JAPAN7 又来挑战日本青年军……要全胜的话一定要击败他们呀！切记日向要储气到 26 点以上使用新猛虎射球才有绝对的把握。对于能力较低的球员，带球至禁区附近再传中给皇牌球员作倒钩式进攻更为有效。好好把握必杀技能源，并防守得当，便 EASY WIN 了！

密码　GALKALKA

第二章　太阳王子　葵新伍

活跃在意大利足坛的葵新伍经过2年的刻苦锻炼，成为名队国际米兰的主将。对决强敌ユベリーネ(？)，游戏中国际米兰的球员普遍较弱，只有葵新伍一员猛将，由于其之必杀技“新干线射球”所需体力甚大，所以一人完球后便要改用传中射门。好好守稳，尽量造点球吧，获胜机会会很高。

密码　EIGKALHB

第三章　足球改造人　辛坦拿

翼率领的巴西圣保罗球会终于与多年宿敌法国之林明高决一雌雄。翼与号称“神之子”的辛坦拿展开宿命决战，一定要赢。建议用必杀技先进一球后趁回复体力时间用传中法不断进攻。注意最好由翼策动攻势！GO！GO！GOAL！

密码　AIDKLDC

第四章　死斗！亚洲首循环赛事

翼回国后，鼓起沮丧球员的斗志后便进入了亚洲预选赛，与台北、关岛及泰国三队交战。前2队均大有胜算。对泰国时，只需利用第一章被打败而不需离队的 RJ7 的队员，用必杀技不断得分。到体力不足时回防即可。

密码　AJJLDLPB

最终章节　激战！世界的对决！

打败泰国后，正准备迎接第二循环赛。素有“皇帝”之称的史奈达告之世界球星队将与日本军团作一场“梦之对决”友谊赛。其队中猛将如云，只要利用与对付泰国队同样的办法便可大获全胜。

密码　ALCLDLGC

特殊章节　无敌！橙色军团

曾两度惨败在荷兰脚下的日本队今朝重新组队，以完整阵容出师……本场比赛是必须在以往各场均取胜才能参与的。来吧，看你还无不无敌！

余下章节　谜??

(有或无待玩家自己侦查)

喜爱足球，特别是喜爱《天使之翼》的朋友们，一起披挂上阵，做一名天下无敌的足球小将吧！

下面向大家展示的是：必杀技大图鉴(后面数字为所要消耗的体力)，请大家刻苦修炼吧！

滑翔冲力射球　26
フラインゲドライブ





倒钩　32
ドライブオーバーヘッド

双子射球　18/人
ツインシュート





猛虎双射　22/人
ドライブタイガーツインシュート

新干线射球　29
シンカンセンシュート





新猛虎射球　26
ネオタイガーショット

倒挂猛虎射球　32
タイガーオーバーヘッド





空中台风射球　25/人
スカイラブハリケーン



空中双子射球　29/人
スカイラブツインシュート



火龙射球　29
ドラゴンシュート



火焰射球　29
ファイヤーショット



黄金之鹫射门　32
ゴールデンイーグルショット



回旋倒钩　20
ローリングオーバーヘッド



蝴蝶射球　24
バタフライシュート



毽球射门　20/人
セパタクローシュート



剃刀射门　20/人
シザーズスパイク



回旋空袭　26/人
ローリングスパイク



破坏射球　26
ブレイクショット



纹章再现　圣战风云

《火炎之纹章——圣战之系谱》

ファイアーエムブレム 聖戦の系譜

责编/SHADOW PHOENIX

机种 SFC　厂商 NINTENDO　类型 S·RPG　容量 32M



▲拥有圣之地枪的枪骑士吉昂之系图。



▲对话画面十分漂亮的呀，有些次世代的感觉吧！



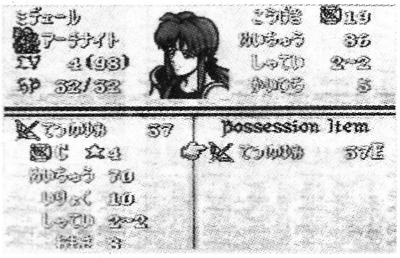
▲究竟什么样的武器才是自己的最佳拍档呢？

在FC及SFC时代获得巨大成功的《火炎之纹章》以其传说的战争故事和丰富的角色设定流传于世，自第一部于90年登场至今已有7个年头，但在玩家心目中它仍是一部不可多得的名作！

游戏中新增加了"诸神之系图"，分别为拯救多拉鲁大陆的12名神灵的化身，继承神氏血裔的圣战士们的各类宝物"系图"，让你充分感到神的力量和那光辉的圣战！还新加了重要系统"技艺"，分别有"个人技艺"和"兵营技艺"，到底是怎样的呢？从字面也了解一些了吧，待游戏上市后自己好好琢磨吧，权当留下一个谜请玩友自己去解吧！另外本游戏继承前作的所有优点，又以32M的大容量加入许多新要点：武器的相克性、角色的金钱拥有度、指挥官的支援效果、爱情对武器的注目度（？好奇怪吧！）、同盟军及中立军的登场等等许许多多，但游戏界面不会因此而复杂纷乱。谜般的变更点——注入，到底它会不会象它的前作们那样轰动业界，赢得玩友的心呢，相信它吧，一起期待它的来临吧！



▲途中协助主角作战的援军可是非常重要的啊！



▲装备武器一栏中会有显示此武器对你是否有利。



▲选择武器时要根据敌方的特性来判断。

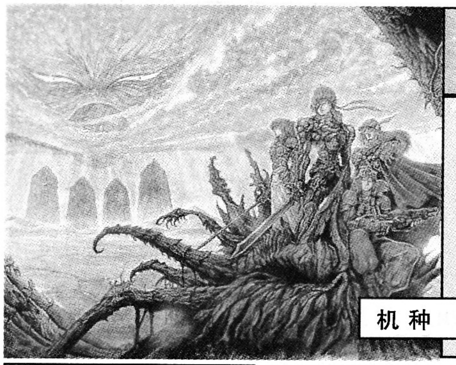
集结圣战士，用神的鲜血保卫王土！

圣 兵 战 奇







96的秘宝，史克威尔来寻？

鲁多拉秘宝 简介天书

ルドラの秘宝

责编/SHADOW PHOENIX

机种 SFC	厂商 SQUARE	类型 RPG	容量 32 M

史克威尔近期大作不断上市，令玩家有种"好游戏太多了，玩都玩不过来"的感觉，但史氏的RPG似乎固定了一种模式，虽说不断有新的系统加入，但史氏的神化风格和战斗，魔法等画面已让玩家有些腻了。话是这么说，但其出类拔萃的设计仍是会令玩家血脉沸腾的！

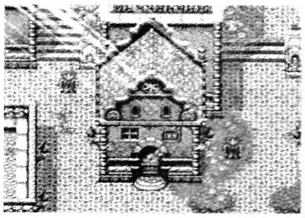
16日的极限 世纪末RPG的风采

游戏中在同一段时间内有不同主人公的3段剧情。以时间为联系方法，展开截然不同的壮阔传说，全部完成时，在你面前的第4段即最终章回出现。

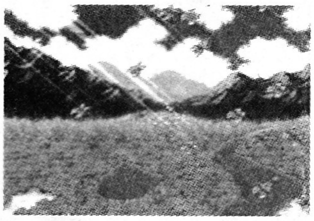
旅行中的3天，会出现已污染的地上的大气，被不思议的蝶群净化的事件，作为这个"大气净化"的事件的目击者、听说的人、当事人而进入不同的情节。



情节1 主人公西昂：听说
西昂自武人之塔获胜并得到祝福时，沐浴到了长年享受不到的日光，从塔中出来时，与街人对话时可得知蝶群出现的消息。



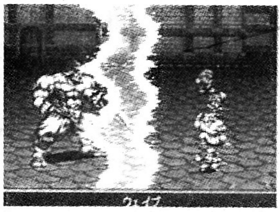
情节2 主人公萨林特：蝶群的目击者
与导师索朗会面后的萨林特，回到自己的街巷时，突然出现了不知来自何处的庞大蝶群，萨林特此时即混迹在吃惊的人群中。



情节3 主人公莉泽：亲手放逐蝶群
世界上唯一空气清新的都市是巴贝鲁(贝鲁特？)但此日市长将蝶独占起来， 莉泽在贫民区孩子们的帮助下放逐了蝶群。

造出最强魔法 用言灵系统制

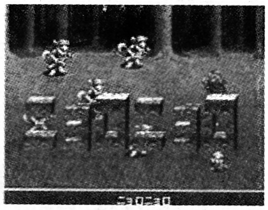
本作中，魔法是由玩者自己创出的，玩者任编的文字（6字以内）决定其属性、威力、消费MP、口头禅、恋人的名字，任何文字短语都有不同效果，如能发现其隐藏法则，你就能修得最强魔法。



▲看，在图中的"波涛"魔法的效果。



▲"波涛万丈"的效果比"波涛"如何，多试会发现隐藏的法则。



▲利用文字攻击的魔法，来学习日文单词吧！



达南神族
世界中存在的最接近神的一族，大约生存400年，世界最初繁荣的种族，距今约两万年前灭亡。



水栖族
达南神族灭亡后，在地面与海上生存的种族，下半身为鱼身，距今约1万6千年前灭亡。



八虫类族
于水栖族后登场的一族。好战份子，极力崇尚武士道精神，开发出各种武器与防具。于1万2千年前灭亡。



巨人族
其时代物质文明高度发展。拥有巨大顽强的肉体，适应各种残酷的环境，开发出更多的武器防具。于8千年前灭亡。

人间族
现在的中心种族，研究鲁多拉，与其他种族协力探访灭亡与再生的奥秘。一起为命运而奋争吧！



西昂：守护王城的勇敢战士，剧情1的主人公。好战、乱暴、鲁莽是其的致命弱点。



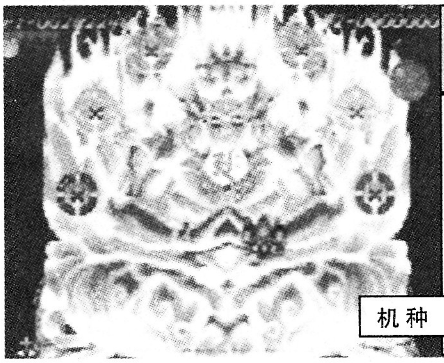
萨林特：剧情2的主人公，心静似水的考古学者和言灵师，喜对事物的真实情况进行深入研究。



莉泽：剧情3的主人公，善良的少女，对生物与自然有种不可思议的力量。是你喜爱的人物吗！



丹：一流的盗贼，迟迟登场的谜样的主人公，活跃于世界各地的一级搭档。



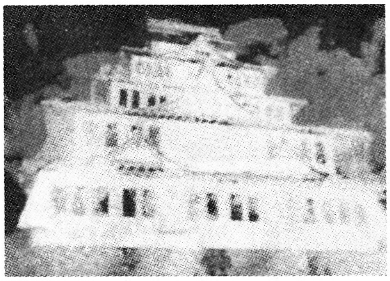
通天之阁　迎战邪恶

通天阁

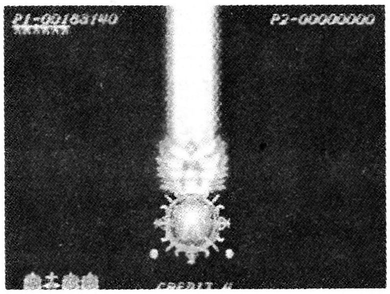
责编/SHADOW PHOENIX

机种 PS　厂商 SONY　类型 STG　媒体 CD－ROM

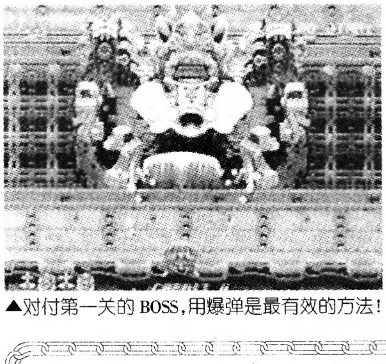
历来纵版射击游戏都是射击（尤其是飞机类）FANS心目中的宠爱。但自从次世代机冲击GAME江湖，3D的飞行游戏便充斥市场，相信许多玩家还是喜爱从前的那种模式吧（反正本人是《SONIC WINGS》的狂热者，哼，忍



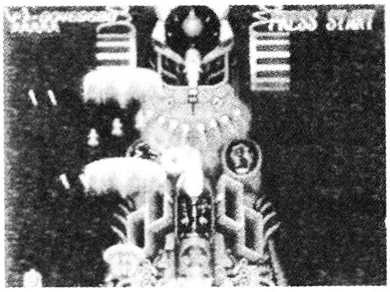
▲战火笼罩下的美丽的大阪城……



▲鬼神怒气集成光束，向敌人发射！



▲对付第一关的BOSS，用爆弹是最有效的方法！



▲第二关的大型战舰BOSS是很容易对付的。

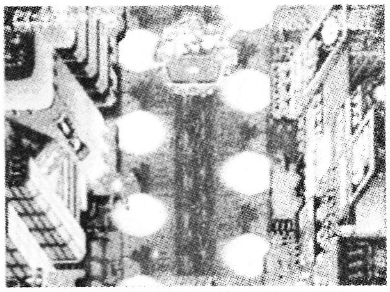
法爆炎龙……），此款《通天阁》便是！

日本的古都大阪，相传在古时日本它是与异世界连接之处。未来的某日，异世界发动了战争，此处成了侵略的目标。这时三位英雄斗士义无反顾地踏上征程，在古都大阪的上空与异次元战机们展开漫长的战斗，虽然敌机的精良装备实非三人始料所及，但为了全人类的命运，只有奋力迎战。

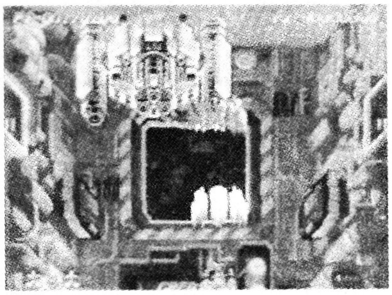
游戏的三款战机中，CRABER：唯一一部有扩散攻击的，且未POWER UP之前已有2门炮了，是适合初玩者的战机；KUI DAOREGGER：唯一一部有OPTION的战机，由于火力太猛，有时会令玩家眼花缭乱的呀！SHURINPPER：完全AUTO的战机，但攻击范围最窄，所以便会疲于奔命，功力不够的话，选用它前请三思。另外游戏中俗称的“保险”（即爆弹），此次以神佛的形态出现，攻击程度可不十分强悍啊！另一种“保险”是“集束”攻击，即紧追敌人不放，但范围有限的攻击。

游戏共5关，分别在空中、城中、街巷中、寺庙中及最终的通天阁中进行，全部都是大阪的名胜。4种LEVEL中最强的“MANIA”简直可以说是到了疯狂的地步，如果你是飞行射击狂人的话，那么一起来大阪的上空疯狂吧，CRAZY SHOOTING！

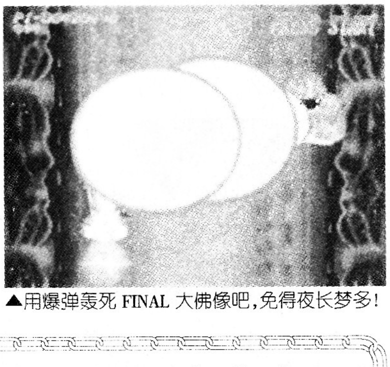
TWO－TENKAKU！



▲巷战中的中BOSS是一部十分可恶的电视机。

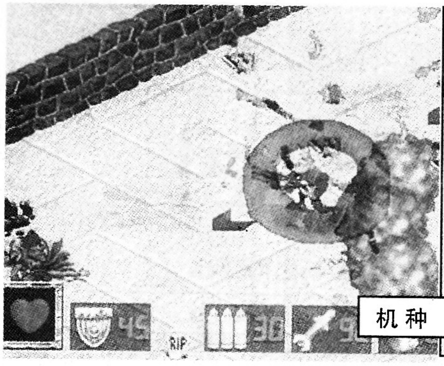


▲现代机械寺庙中的魔装铳舰！



▲用爆弹轰死FINAL大佛像吧，免得夜长梦多！

为了大阪　为了人类　Let's GO!



在 3DO 上感受许久未有的射击快感吧！

Q 上尉

CAPTAIN QUAZAR

责编/SHADOW PHOENIX

机种 3DO	厂商 3DO	类型 ACT	媒体 CD－ROM

我们猛烈攻击，敌人纷纷死去…

作为次世代主机的先锋人马——3DO，似乎它口碑不佳，确实比起 PS、SS，无论从机能还是软件上它似乎都是难以与之匹敌，但想想当初它刚面世时，《街霸Ⅱ X》所造成的轰动，就明白这只“马前卒”的威力了吧！

此次这款可双打的动作射击节目可以说为 3DO 挽回了些面子。它充满美式幽默的 DEMO 画面和疯狂的射击画面会令你再次兴奋起来，将尘封已久(也许？)的 3DO 重新派上用场的。我们英勇的 QUAZAR 上尉与他的战友为攻破邪恶的敌军司令部不畏牺牲，再次为正义而战！



▶上尉象个超人一样的来回徘徊。



◀『哇哇哇，我 Q 上尉又回来了』！

Q 上尉的 3 大“弹药”



▲破坏力极大的武器，但飞行速度很慢，慎用！

▲攻击范围很广的武器，别炸到自己哟！

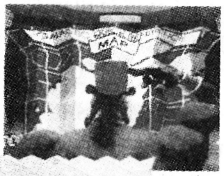
◀通常装备的攻击武器。

嫉恶如仇的正义战士再度向邪恶挑战

Q 上尉是接到宇宙警察总头目的命令，为粉碎邪恶的多帕的阴谋而再次披挂上阵的。首先从沙漠的惑星出发，为阻止正在秘密运输的麻药行动，在宇宙各地围追堵截多帕的兵团，维持宇宙的和平。



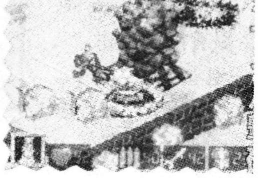
▲这就是宇宙警察的总头目，样子可不怎么样，总有些 Q 版三岛平八的感觉，他正在进行分配任务的说教。



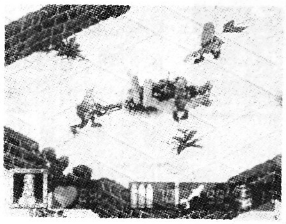
▶首先 Q 上尉乘机向惑星进发吧！



◀不让敌人的麻药流通！

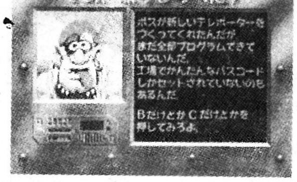


▲用火箭铳将麻药输送通道炸个稀巴烂，看你还怎么在宇宙中为非作歹！



▲将敌军司令部破坏后，里面的人会怎样呢？(炸得象个猴子)

敌人的灵魂飞走了！



▲从打倒的敌人手中可得到重要的情报，比如 BOSS 的所在啦！

2 人共同作战的快感！

2 人一起玩动作游戏是自《魂斗罗》以来玩家们所喜欢的，此款游戏更是可以 2 人合战，但要注意对方的子弹呀(会打伤朋友吗？)一起与好友共同讨伐宇宙垃圾吧！



▲不知疲惫的 Q 上尉拉上战友一起为了完成宇宙警察总头目的任务而战斗着。



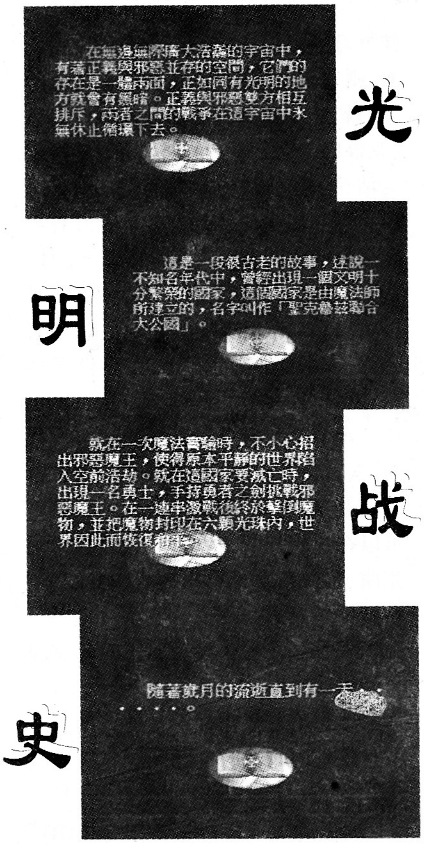
国产《光明力量》登场！

光明战史

机种 A'CAN　厂商 敦煌　类型 S·RPG　容量 16M

责编/索冰

光与暗永远的对抗



圣克鲁兹王国曾是十分繁荣的国家，人类、妖怪、精灵都在那里和睦相处。一切都是以魔法为基础建立的，但正是在对魔法的开发中，埋下了日后混乱的因子。

皇家魔导士在召唤魔法的研究中无意间引来了邪恶的魔物，不过，这只巨大的三眼怪物刚刚展开杀戳，便被一位来历不明为老魔导士收养的小男孩身上发出的光芒所击溃，而这名小男孩便是日后的传说之勇者——洛特（与《勇者斗恶龙》相同的世界和传说？）。

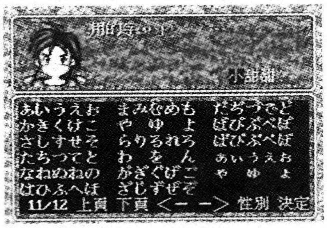
成年的洛特，面对更为凶残的邪恶怪物勇敢作战，终于与魔王展开对决，这时在黑暗的天空出现了六颗发光宝珠，



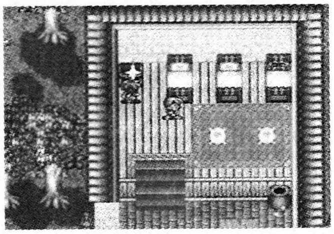
▲可以进行各种设定。

▼若是女性一上场便是LV2。

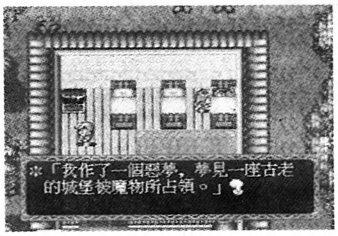




◀甚至可以用日文登名。



▶调查发光的地方！



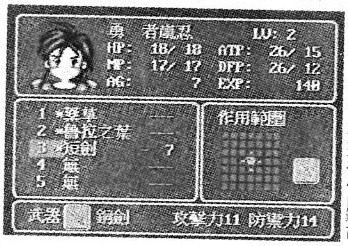
◀收集情报很重要。

它们散发出神奇的力量帮助洛特战胜了对手。之后，洛特将魔物封印在光珠内，并将光珠散至各方，而他本人也消失了踪影。

岁月流逝，又一场混乱正悄悄到来……

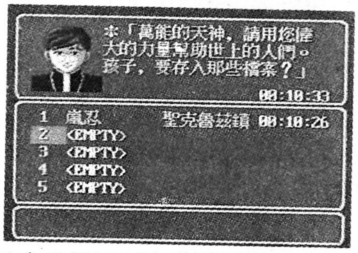
勇者洛特与邪恶魔王的决斗

电脑游戏的派生作品



▲在道具一项选择『使用』可以装备武器。

对《光明战史》，个人电脑的玩家都不会陌生，相信多数人都对它那明快的界面，优秀的效果记忆犹新，而这次的A' CAN版不仅是复刻，更加加入了许多新的要素，如注重故事性的RPG行动模式等。



▲不要忘记存档哦。

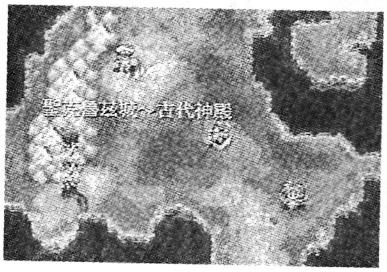
众所周知，《光明战史》在制作上参考了日本的MD版名作《SHINNING FORCE》的很多东西，而英文名称改成了"SUPER DRAGON FORCE"，有趣的



▲接受委托，出战。

是标题上在《光明战史》四个大字背后的"SUPER"，与《超级街霸》的"SUPER"写法及处理方式相同，不过，效果是蛮漂亮的。

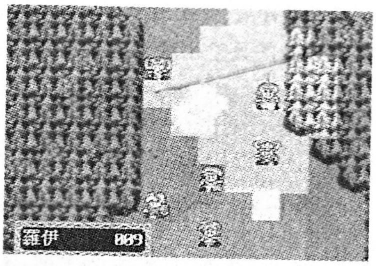
主角是可以自己进行设定的，性别、姓名都要由玩家指定，每次重新游戏并设定主角时，数值都会有所不同的，而对于签名系统，字库中从中文到英文及日文都有。所以，任何人都可以随意地输入自己喜爱的名称，但在



▲向目标前进吧。

全中文的游戏环境中，别人称呼你用的是英文或日文不也有些奇怪吗？

《光明战史》的世界有很多场所，主要分为城镇和战场两种，战场位于城镇之间的道路上或联系着剧情的关键，若是不能通过这些战场，就无法继



▲以行动力决定先后顺序。



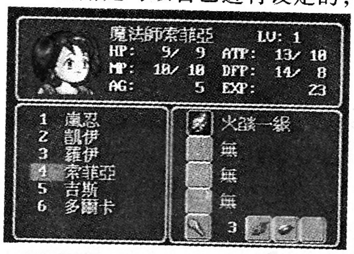
▲可爱的角色攻击进来可不含糊。

续往下一个情节前进。而这些场所之间的行进是不需要时间的，只要在地图画面将一支羽毛从一处移至另一处即何。（《浪漫传说》的移动方式）

下面就该是大家最关心的战斗系统了，在地图的构成及移动方式上，本节目几乎完全与《SHINNING FORCE》相同，并且同样也是以速度来决定行动顺序的，而那时的指令菜单则完全使用了日本MD版作品的配置，连"攻击"、"咒文"、"道具"等图形指令都一样。主角也与"日本籍"的光明主角一样拥有撤退的魔法。至于作战时的画面，则有了很大的变化，由原先注重迫力的斜后方视角变成了《天使帯国》或《亚鲁巴战记》型的侧面视角，这样倒也清楚，人物则以可爱版的形象出现。本作品中的武具及魔法道具种类极多是一大特征，武具由杖、斧、弓、刀、剑等多种系统组成，丰富程度多过《SHINNING FORCE，魔法及咒文，还有道具的极大丰富也为游戏提供了便利。

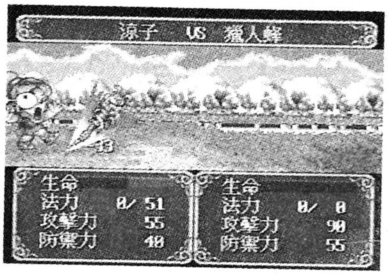
本节目的音乐和音效是相当出色的，尤其是背景音乐，在设定模式中有一项BGM欣赏，游戏中所有的乐曲都可以在这里选听，从中可以发现，无论作曲、编曲与合成都十分认真，这一点的确使游戏的身份提升不少（笔者一向不欣赏只有表面文章而不为玩家着想的GAME）。

本作品在操作性上也让人满意。角色在町内行动时走路的感觉极为流畅，直行斜行均来去自如；再有，学习SFC而做的"L＋R＋SELECT＋START"的手柄复位，一切都使它进入一部成熟作品的行列。



▲要仔细调查所有人的状态。

又一次光之勇者们的壮阔冒险，在A' can主机上展开！



秘技天地　秘技偏方

秘技售罄，只有偏方啦！

《龙珠 Z Ⅲ》　FC　FP＝7

孙悟空不得心脏病法：为了能让悟空与人造人战斗，有好几种方法。有一种比较简单方法（也是最残酷的一种），就是在与古拉（即克维拉）战斗并打倒它之前，除了孙悟空以外的人都死去。这样，在最终篇寻找人造人时，不但全体人员均会复活，而且孙悟空也不得心脏病了。此时若选择メニュー项的アイテム栏，会发现特兰克斯给悟空治心脏病的药也不见了。

上海　钟敏

（**编者按：**喂，你好！请找一下钟敏。……噢，你就是，你好你好！多谢你写信投稿，并对本刊进行的评价。而孙悟空如何能不得心脏病并参加最终战斗一直使许多玩友感到困惑。今蒙你提供秘技，让大家都受益。可你也太不够意思啦！明明说有多种方法，为什么偏偏只寄一条过来，赶快把其余几条也告诉大家吧！好了，今儿的电话就聊这么多吧，再见！）

《龙珠 Z Ⅲ》　FC　FP＝8

加满 HP、KI 及仙豆的方法：先在游戏中选择储存进度，按复位键，选データかんり中的をコピー复制第一项记录，再重复一次，复制第二项记录，然后选コンティニュー中的第一项进入游戏，接着再按复位键，再复制一次第一项记录，最后选コンティニュー中的任意一项进入游戏，便会发现仙豆及战士的 HP、KI 已经满值。另外，在第四关使用此法，可使贝吉塔以超级赛亚人的形态由你控制来作战。注意：此法系钻程序漏洞，不成功或出现异常再所难免，不要多次连续复制，否则原来存的进度也会丢失。

湖南岳阳　李珂

（**编者按：**谢谢你提供的 FC 秘技，目前 FC 越来越难做了，希望大家都能多投 FC 的稿子。看到你能明白只有学习科学文化知识，才能更好地闯关，我很高兴。是的，打电玩只是我们的一种娱乐方式，既不能成为工作，又不能代替学习，而学习知识丰富自己才是闯关族首先应做的事情。）

《第二次超级机器人大战 G》　GB　FP＝7

无限增加金钱、等级：当过版之后在改造时记录，在下一版中不要记录，作适当的战斗后，让全体故意被消灭。GAME OVER 后按 A 键，即可在那一版重新开始，但所得金钱与经验值不变。这样即可无限增加金钱及等级，只不过行动回合数每次都要增加。

《圣剑传说》　GB　FP＝6

乘鸟法："そうだん"本是相谈的意思，但当主角拾到鸟蛋孵出鸟之后，鸟会跟着主角，这时使用可坐在鸟身上处于无敌状态，并且速度加快。

得到新的助攻物品和慢动作观看：在拾到鸟蛋并孵出鸟来的那一个地方有一个村庄和一个城堡。进城堡，在后面的房子中有一个房子是有多间屋子的，进到第一个屋子中储存进度，然后关机；再开机读取程序，会发现房中多了一、两个魔法师；将之杀死后有时可得到一种新的助攻物品。用之使敌人变成雪人，永远不能攻击。将魔法师打死后所得经验值在当时是最高的 65 点。走到这个房子的最后一间屋子，可看到一个人坐在的一把椅子上，旁边有一只鸟，待能量槽满后，靠在鸟身上按着方向键不动，发射飞射武器（如斧头等），就可看见武器以很慢的速度飞出去，并看得到斧头飞出去时怎样转动的。

湖北沙市　方丹

《洛克人 5》　GB　FP＝7

子弹加速法：游戏中普通子弹的速度是很慢的，但只要"自杀"（GAME OVER）后选 CONTINUE，这样连续四次之后，到第五次再选 CONTINUE，主角会回到博士的实验室，一番对话后，你会发现子弹已比原来快了一倍。

吉林白山　李化

（**编者按：**李化，看到你要给本刊投稿，真是太好了！对于来稿种类，一般没有限制，只要内容健康、知名度高的游戏节目均可投稿。此外，对于次世代机的攻略稿件，我们原则上不会刊登，而十六位机（尤其是 MD 主机）的稿件，我们会择优录取的，但切记要按杂志上的格式来写，希望才大。望你能多投稿件，而投稿之前最好与编辑部中的相应栏目编辑联系一下，以免误投。）

《魔强统一战》　MD　FP＝5

快速发出超灵丸法：在选择浦饭、幻海、仙水、酎时，发出超灵丸往往花费很多时间，且容易被躲开。在离敌人较远时输入↓↘→＋C 把灵丸蓄到最大，再按 C 键灵丸会消失，之后可在任意的时候用普通灵丸的招式发出超灵丸。另外，此招可中途放弃，灵丸蓄多大都可以，而积成超灵丸后，可增加灵力，如仙水达到可发超灵击时，可连续使用超灵击而不必等到灵力加满。

户愚吕（弟）的四连杀：当擒住对手后，用上钩拳把敌手击向天空时，可向前跃起按 A 键重击，把对手击倒，这时户愚吕（弟）会向后滑，抓紧时间使出 100%空中大爆落，如对手防住的话，可用指弹或爆肉钢体再次击倒对手。此连续技可使对损体力 30%～35%。

福建长乐　吴健

（**编者按：**吴健，你好！看到军人给我们来信并投稿本栏目，我很高兴。我曾经十分向往军营生活，然无缘从戎，甚感遗憾。我真希望我们闯关族也能出几名将军，你可要当个好兵哟！）

《信长之野望——天翔记》 SFC FP=5

中途换大名法：依次选择“机能”→“终了”→“行方を见守り”，可将玩家操纵的所有大名交给机器操纵，此时按SELECT及START键即可。

巧用铁炮法：铁炮在城内效果不显著，应尽量与敌军进行野战，将铁炮队按雁行阵一字排开待机（按B键可调出菜单），若敌我不太悬殊的话，可不费一兵将敌全歼。

终极暗杀法：该秘技只要手下有一员武将会暗杀（能力不限），即可杀死敌方任何武将，方法如下：在非己方的城中找出一个战斗和智力两值较高的武将（例如织田、服部、风魔、上杉），然后派人去暗杀他，但在决定之前，将指示绿框移至“担当”一项，改变担当者，即可在敌城市中选择担当者，让该敌方武将作为暗杀担当者去暗杀自己或他的同僚。如进一步改变目标城，可暗杀所有敌方武将。

致富法：找到3个以上具有“弁舌”能力的武将（政治、魅力不要太低），在与商人交易时跟他还价，在不停的倒买倒卖中，可赚到数笔可观的“回扣”，与商人的友好度也逐渐增加，武将的政治能力也会增加（以上两值对价格有影响），形成一个良性循环。但要注意：①开始由于友好度和武将能力降低，可能会亏本，故必须具备一定的原始资本。②商人可能会拒绝还价甚至翻脸，应勤作记录。③交易结束时，应留下一点作军粮，否则一旦开战，后果可想而知。④本季度交易结束时应购进还是买入米应视当季米价而定（米价在0.5－1.1之间）。⑤用铁炮和马也可进行交易。⑥注意，军团里的钱最多只能达到6万，卖东西不要卖得过头。

南京　织田圣野

（**编者按：**你的秘技很好，有些狡猾之嫌哟。看到你很喜欢日本战国的历史，不知你有没有看过本刊专门介绍此道的栏目“人间五十年”？有什么意见和建议呢？也欢迎你投稿本栏目及“人间五十年”栏目。对于稿件登用于否的态度，似乎也不必策划什么“编辑部自爆事件”这样的极右行动，还是应当努力提高稿件质量，再接再励，对不对？另外，你问的《浪漫传说3》之雪人加入法已在今年的第四期中登出。）

《真·侍魂》 ARC FP=4

奇怪的无影抓：选用加尔福特与莱茵哈特·锡克尔对战时，必须战至双方体力不足以抵挡对方任何一招时，让加尔福特站在离锡克尔两步距离左右，等锡克尔使出擒拿重摔（→←↙↓↘→＋重斩），而加尔福特则同时用蹲下重斩削他的双手，这时就会发生奇怪的现象：锡克尔中招毙命，加尔福特却被“空中怪手”提上半空，就等于被看不见的锡克尔使出擒拿重摔击中一样，然后倒地毙命。到下局时，双方的手脚都不能动用，加尔福特只能跑着出刀，站着则不行，而对手中刀后没有任何反应，但体力仍会减少，如此便能轻易取胜。这招要求玩者手急眼快，而且要时机得当，难度很高。

入地的对手：选用加尔福特，当打至对方体力不足被加尔福特的冲激忍犬破袭（→↘↓↙←→＋中踢）撞击一次时，看准对方斜向跳起而将要落地时，使用冲激忍犬破袭，让狗刚好撞上对方，对方便会被狗一直拖向后面，然后沉入地下。

柳州　河南三人组

《斩红郎无双剑》 ARC FP=4

首斩破沙罗的点穴术：这招对每个人都有效，只看你能否把握好机会。与对手保持一定距离（一个鹓魂的距离），使出鹓魂（←↘↓↙＋C），然后跑向对手，当鹓魂刚好碰上对手时，使用友引（←↙↓↘→＋A），当成功后对手便会在原地打颤，可以持续约二十秒，足以等你蓄满怒气后使用超必杀技。

牙神幻十郎的连击技：这招使用修罗或罗刹皆可。一开始便绕到对手后面蹲下按C键，接着↓↙←＋A，最后站立按C键。如对手中了这招后通常只剩下十分之一的体力并且晕倒，再加上一记重斩便可结果其性命，最快可在剩89秒时结束。还有一招只限于罗刹，逼近对手蹲下连按D键，令对手防住，接着使用↓↙←＋A（按着不放），令对手防住，然后继续蹲下连按D键，这时对手必定防不住，等到弹上去的花牌落下砸中对手再给他一记重斩，那么对手的体力也就所剩无几了。这招如在对战时使用，经常是一招毙命，很可怕呢。

莉姆露露的16连击：这招使用修罗或罗刹均可。一开始便绕到对手后方并按B键，命中时再接着用冰之泉（冻结地表，修罗为←↙↓＋A，罗刹为←↓↙＋A），这招命中后再接着按B键，如此循环往复，只要对手转不过身，便可一招毙命。

柳州　河南三人组

（**编者按：**柳州的河南三人组（?）你们好，你们提供的街机秘技不错，希望今后能将更好的此类秘技提供给广大玩友。不过，你们是住在柳州的河南人还是住在某条河南岸的柳州人呢？你们问的关于《斩红郎无双剑》之壬无月斩红郎可以在SNK家用机和街机上选出来，本刊已在《'95典藏本》彩页中介绍，你可参看。）

《真·侍魂》 ARC FP=4

桔右京的流光化影：在右京挡住对方的招时，如果刚好怒气蓄满，这时输入“残像踏前斩”（大、中、小皆可），并一直按住所用的脚键，即可发出“流光化影”向前快速滑行，如前方有敌手，则可以跟着发“六连剑”或“大苹果六连剑”，威力可达1.5倍，成功率为30%－70%。

桔右京的变化飞燕斩：一般右京在发出“飞燕斩”后会向前小跃，很容易给对方防住后反击。如果在地面（面向右时）输入←↙↓↘→↗↑↖＋斩，则在发出地上“飞燕斩”后向后跃，这样就无破绽可言（只要没被逼到角落里）。另外，输入←↙↓↘→↗↑＋斩可发出垂直跃起的“飞燕斩”，输入←↙↓↘→↗＋斩可发出向前跃的“飞燕斩”。此招须多加练习，如成功率达到80%时，则实用价值很高。

桔右京的实用连续技：在站立重斩的第二刀刚出时，跟着发出残像踏前斩，这招简单且实用。（注：如用重脚发残像踏前斩，则有70%的机会把对手击晕。）

牙神幻十郎的五连斩：空中垂直落下重斩＋站立向上重斩（或站立中斩）＋樱华三连斩，三连斩的第一斩要用轻斩，第二、三斩可用中斩或重斩，否则不能全中。（注：此连招如第二斩时用向上重斩则成功率为1%，笔者曾偶而使出一次，但如用中斩则成功率在70%左右。）

广东湛江　杨智荣

责编/风马

电脑·游戏机·游戏卡·磁盘·光盘

文/特 工 黄

你有这样的疑问吗?

编辑部常收到这类来信:"超任的游戏磁盘和电脑用的磁盘完全一样,那么能在电脑上玩超任游戏吗?世嘉的游戏卡能不能在超任上玩?电脑光盘、世嘉CD、3DO光盘、土星光盘、PS光盘都是光盘,为什么不可以通用?…"

看来诸如此类问题一直困扰着一些玩友,特别是超任磁碟机,它一方面插在超任上起到代替游戏卡的功能,另一方面使用的又是电脑上用的3英寸磁盘,而且超任的游戏磁盘在电脑上确实能被识别,并可以在电脑上拷贝和存储超任磁盘游戏。说明磁盘内的超任游戏和电脑文件并没有什么两样,哪又为什么不能在电脑上玩呢?

游戏硬件和软件

要玩游戏必须的两个条件是什么?一是硬件,也就是游戏机,比如世嘉、超任、土星这类家用游戏机,而用来玩游戏的电脑也视为一种"半专业"的游戏机。二是游戏软件,也就是游戏程序,如超任游戏、电脑游戏。

由于各种游戏机的硬件机能各不相同,有八位的,有十六位的,还有三十二位甚至六十四位的,它们性能的好坏也各有不同,所以游戏软件必须根据对应的游戏机的硬件机能来制作,任天堂八位机的《街霸》和世嘉五代的《街霸》一眼就能看出好坏,两者完全不可同日而语。

正因为游戏软件是根据游戏机的机能来开发的,故游戏机不同,它们对应的软件也就不同,所以在一种游戏机上开发的游戏就无法在硬件性能不同的其它游戏机上运行。这也正是为什么任天堂的卡带不能放在世嘉机上玩的原因。

游戏软件和游戏载体

不少人都将游戏软件和游戏载体这两个概念混淆,游戏软件是指游戏的内容,也就是游戏程序,而不是指用来存储游戏程序的媒体(游戏载体),至于游戏程序存储在哪种载体上并不影响它的内容,超任游戏不管是存储在卡带中还是存储在磁盘中,它的游戏内容都是完全一样的,所以说超任既可以直接玩卡带中的游戏,也能通过磁碟机玩磁碟游戏。

至于其它游戏机的磁碟游戏或光盘游戏能在电脑上读取或存储,是因为这些载体上的数据记录格式能被电脑所识别,电脑读到的这些"游戏"只是单纯的数据信息,它们不是根据电脑的硬件特性来编写的电脑游戏程序,所以不可能在电脑上运行。

三种常用游戏载体

目前最常用的三种游戏载体分别是游戏卡、磁盘、光盘,它们各有各的特点。

游戏卡:它将游戏程序固化在体内,不可改写,但读取速度快,不磨损,寿命长,16位及16位以下的游戏机大都采用它作为软件载体,但它的容量较小而成本又高,故需要大容量游戏的次世代主机大多不用它作为游戏载体。

磁盘:磁盘是电脑的主要软件载体之一,它上面的内容是能改写的,可将不要的资料抹去重新写入新的资料,但磁盘也有着容量小,易损坏等缺点,而且盗版问题严重,故家用游戏机都不直接采用它作为游戏载体,玩家需另购专用的磁碟机来支持后才能在游戏机上玩,一次性投资较大,今后任天堂64可能采用它作为辅助周边。

光盘:因为光盘有着的容量大,不可改写,不磨损等特点,故普遍用于多媒体电脑和次世代游戏机中作为软件载体,不仅可以记录游戏,还可以记录各种大型资料、数据,甚至活动画面和音乐,是一种较为理想的游戏载体,但读取速度远低于游戏卡是它的最大缺点。即将面世的任天堂64位游戏机之所以舍弃CD而采用卡带作为游戏载体也就是因为这个原因。

家用游戏机

游戏机	游 戏	游戏载体	
任天堂8位手掌机	GB专用游戏	GB专用游戏卡	游戏卡
世嘉、超任16位机	世嘉、超任卡带游戏	世嘉、超任游戏卡	游戏卡
	世嘉、超任磁碟游戏	世嘉、超任磁碟机	磁盘
索尼32位次世代机	PS光盘游戏	PS光盘	光盘
任天堂64位机	任64卡带游戏	任64卡带	游戏卡
	任64磁碟游戏	任天堂64DD碟机	磁盘
电脑	电脑磁盘游戏	电脑磁盘	磁盘
	电脑光盘游戏	电脑光盘	光盘

操纵器在前面



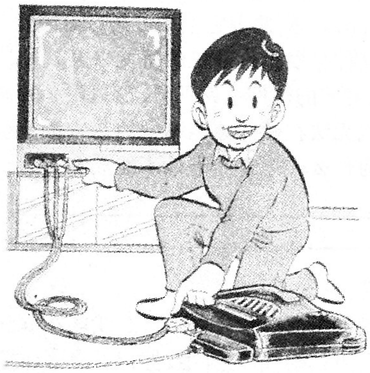
主机前面有四个用于接驳手柄的专用端子，确认手柄端子的方向后插入就没有问题，四个手柄端子从左到右分别为1P,2P,3P和4P。



手柄的手感很舒适

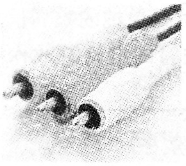
有了四个手柄端子，就可以方便进行多人对战，而且由于任天堂64有多种不同颜色的手柄发售，玩家可以根据自己的喜好去购买。

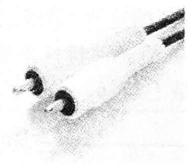
比如说1P用绿色手柄，2P用黄色手柄，这样在游戏时就能方便的知道谁在操纵哪个角色，不象其它游戏机那样容易把手柄混淆。



AV输出端子在主机的背面

多功能AV输出端子在主机背面的左侧，可供连接三种不同的AV输出线，可以是单声道AV线，立体声AV线或是高画质的S－VIDEO线，玩家应根据自己电视的性能进行选择，如果用的是高档彩电，建议使用S端子来连接以获得最佳的效果。



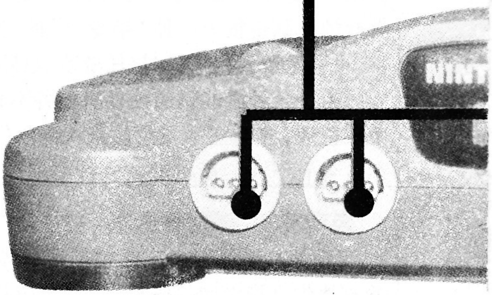


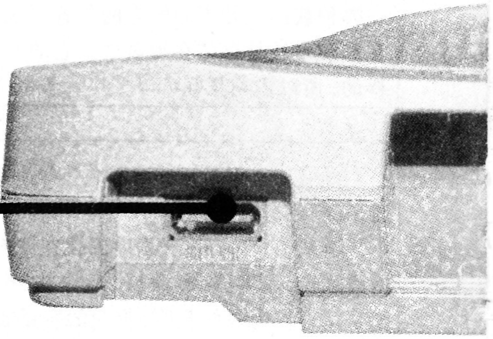


和超任通用！

可以使用超任的AV线

仔细观察AV输出端子，会发现它和超任背部的多功能AV端子造型是一样的，实际上它们确实能够完全通用，所以原先超任的用户就不需要去购买新的AV线了，直接用用原来的AV线接驳任天堂64和电视即可。



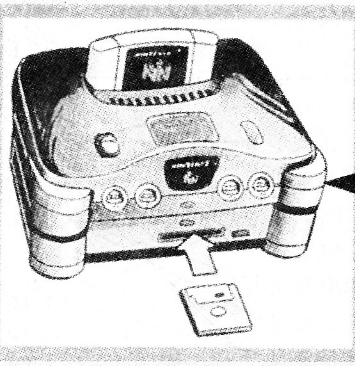


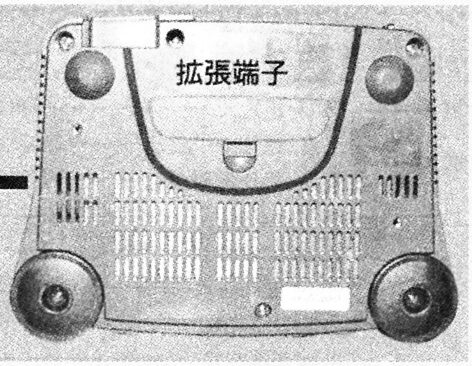
任天堂64知识一

底部的扩张端子将在年底发挥作用

在主机底面有什么呢？这儿藏着一个扩充端子，可用于接驳任天堂64专用的碟机64DD(64 DISK DRIVE)。

64DD是一种用于读取磁碟游戏的装置，感觉上和以前任天堂红白机用的碟机相近，预定将于今年年底发售，现在，支持64DD的游戏《塞尔达传说64》已在制作之中，加上64DD后它将会有怎样的不同呢？

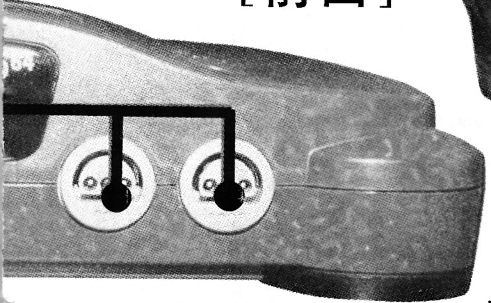




NINTENDO 64 虚拟体验

谁都想早一些得到这台主机，而事实上在任天堂 64 预定发售前主机已经问世，虽然大家都还没能实际接触过它，但可以通过我们下面的资料来模拟一下主机到手时的感觉，祝各位梦想成真！

[前面]





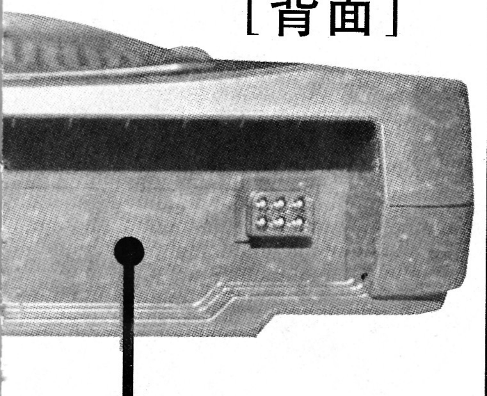
NINTENDO 64
96年6月23日发售，
预定售价 25000 日元

3D 表现能力是其拿手好戏，令人惊异的 64 位处理能力和独特的操纵手柄成为玩家瞩目的话题，预定同时发售《超级马里奥 64》等两款软件。

步骤 1 首先连接主机的附件

拿到主机后，先仔细阅读说明书，然后连接附件，基本的顺序和超任差不多

[背面]



■在主机的背面接驳交流电源匹配器

一般的次世代主机都采用了内藏式开关电源，主机能直接能接驳市电，而 NINTENDO 64 并不用这种方法，它用的仍是交流电源匹配器，但和超任用的变压器又有着较大的不同，最大的变更是将电源匹配从靠近电源插头那端移到了靠近主机这一端，它从主机背面侧插入，插入端比超任大的多，而市电插头则是小巧的标准插头。

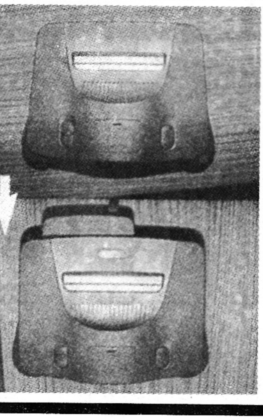
将电源匹配器插于主机背部，再将电源插头插上市电插座，这一步就完成了。由于电源匹配器与主机接驳后就连为一体，故这种新的电源匹配器有着稳固，牢靠的优点，就是坏了也方便拆换。

从左边的照自可以看出电源匹配器是怎样接驳主机的，而右下方的照片上幅是接驳前的情景，下幅则是接驳后的状态，明显感觉主机又变大了，给人一种高档 AV 器材的感觉，一旦接好匹配器后今后就不用再动它了。



▲一手按住主机，另一手将电源匹配器插入主机背部即可

外观引人注目



▶任何东西都没接时的主机

▶接上匹配器后的主机

任天堂 64 知识二

Q:比起 32 位机来哪个更快?

A:关于任天堂 64 的速度,美国任天堂总部是这样回答的:“大约比 PS 快 2.5 倍”。

Q:开发中的软件有多少种?

A:目前世界各国正在开发的任天堂 64 软件共有 30 款左右,大多数是在企划阶段,96 年预计能发售 14－15 款软件。

Q:主机上面的扩张端子有什么用?

A:那是扩张主机本体记忆用的插槽,加上扩张记忆的装置后,就可以在玩游戏的时候,将游戏数据暂时记忆到扩张记忆之中,这样就可以大大提高主机的性能。

任天堂 64 有着 4M BYTE 的本体内存,是所有游戏机中最大的,加上这个扩张记忆后,相信难逢对手了。

Q:卡带的容量是多少?

A:标准的卡带容量在 64—96Mbit 之间,特别的超大作可能是这个容量的 2 倍或 3 倍,最大卡带容量为 256 Mbit,但考虑到价格,不大可能做这么巨大的卡带游戏。

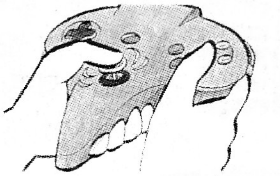
另外,年底将发售的 64DD 碟机能支持 64 MBYTE(即 512 Mbit)的游戏,所以特别大的游戏不就可以用它来玩了吗?

电源开关在这儿

电源开关位于主机上面的左下角,将它推到“开”的位置,就可以进入广阔的 GAME 世界啦!

3D 摇杆使用注意事项

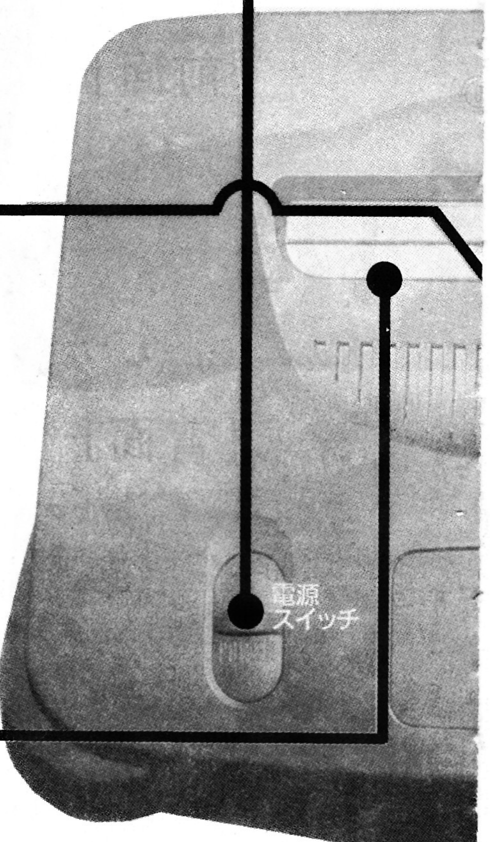
使用 3D 摇杆时可不能着急,因为它和主机的电源开关有着密切的联系,只有将 3D 摇杆推向前方再打开电源,主机才能够识别方向摇杆,这样在游戏中才可使用 3D 摇杆,而直接开启电源进行是不能用 3D 摇杆的,这一点和世嘉 MD 的六键手柄有些相似(若按着“MODE”键开机 MD 六键柄就会变成三键的模式)。



按复位键就能重新开始游戏

复位键在游戏中用处,即使对于在之前从没有玩过游戏机的玩家,从 NINTENDO 64 也应该认识到复位键的作用。

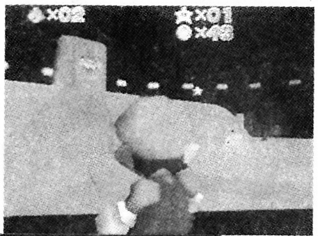
为了重新开始游戏,可以先关电源再重新打开电源,不过,只要按下位于主机上面右下角的这个复位键,就可以直接回到游戏的标题画面,这对玩家来说是很有实用意义的。



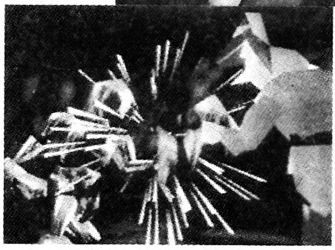
卡带怎样取出?



▲NINTENDO 64 的卡带只要关掉电源后向正上方直接拔出即可



▲《超级马里奥 64》任天堂的许诺



▲『赛尔达传说 64』将会用上 64DD

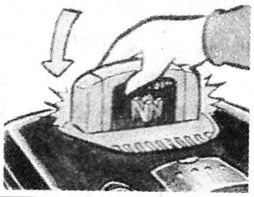
96 年 NINTENDO 64 预想		
6 月	NINTENDO 64 及“超级马里奥 64”等两款软件发售	卖点 1
7 月	“超任马里奥赛车 R”发售	
8 月	任天堂与其它公司共同开发的系列软件发售	卖点 2
9 月	任天堂第五代软件发售	
11 月	任天堂世界展览会	
12 月	64DD 碟机及对应的	卖点 3

步骤2 下面可以开始游戏了！

主机和附属品接好后，准备工作也就完成了，把卡带插入主机就可以开始游戏了，在这之前最好先仔细阅读游戏的说明书。

插入卡带

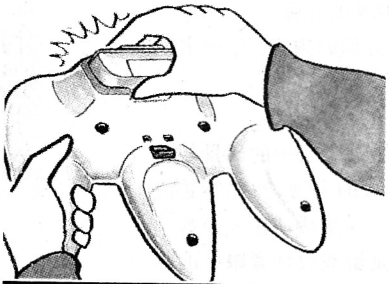
卡带的插入方法和以前的任天堂完全相同，直对着卡带插槽，慢慢的插入卡带，要注意一定要插牢，卡带插得不好是造成故障的主要原因。



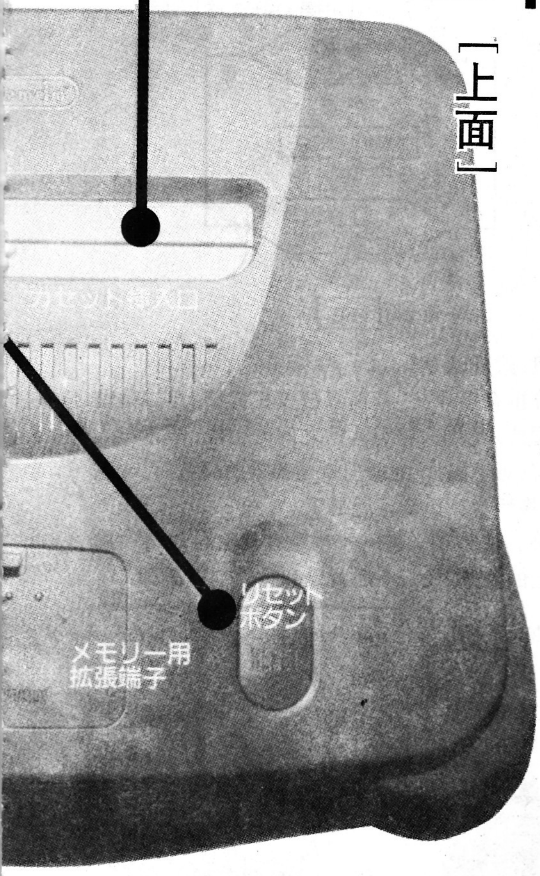
在手柄上装有记忆卡

在手柄的底下，有一个记忆卡插槽，可以用于接驳记忆卡，记忆卡是一种可以记录设定资料，还能根据游戏者的不同来提供非常有用的信息的记录装置，因为它不是附属品，所以在买主机时最好把它一并购买，今后就方便多了，与记忆卡相配合的软件将会不断推出。

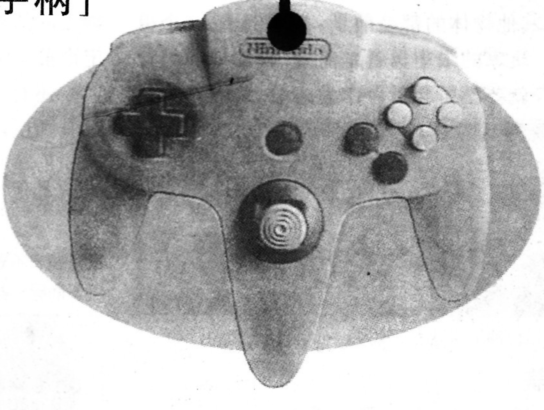
顺便提一句，主机附属的手柄只有一个，要想进行对战的话，就要再买一个手柄才行。



[上面]



[手柄]



关于任天堂64今年动向的大预想

在前页左下有一个表，是96年任天堂64的动向预想。

在6月份，NINTENDO 64正式决定发售，而在7月份将发售“超级马里奥赛车R”，在8月份将有一系列任天堂和其它软件公司共同开发的软件发售，9月份任天堂的第五代软件将发售，它将根据前三个月的发售状况制定新的软件方针，11月和12月的重点则会放在64DD碟机系统上，估计能在新年时发售。

三大销售要点

第一个要点自然是和任天堂64主机的发售同时出现，许多玩家都希望能在发售的当日买到它，期待的乐趣也在其中。

第二个要点是在8月份，这时软件的种类开始增加，这时可根据自己的爱好来选择需要的软件。

要点3则是年底64DD碟机的发售，是不是考虑装备一台？若装备了之后没有富裕的话，建议购买“塞尔达传说64”吧，一定不会让你失望的。

游戏制作入门(四)

前景与背景

LV = 4　HP = 42　MP = 38

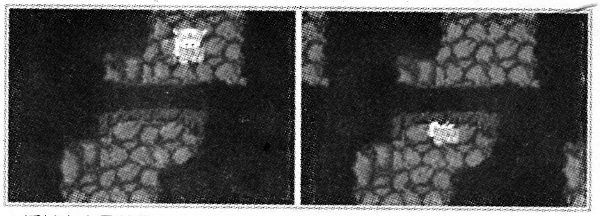
文/魔法师

*BOMB!*给你个 BOMBER MAN 的炸弹!

大家好!前几回介绍了些图象方面的内容,今回书说的是 GAME 与图象的密切联系。

第一小回　前景与背景

前景与背景有两种分法:一是游戏者眼中的前景与背景——屏幕上个头小且活动来活动去的人物、车船等是前景,地面,山,树,屋,灌木等是背景。前景活动在大多数背景上,偶尔会被某些背景覆盖。二是游戏设计者眼中的前景与背景。游戏设计者眼中只有地面、房屋等几种物体能算背景,这里背景的特点是不能覆盖游戏者眼中的任何前景。而其他的都属于前景,不论是人物,车船还是树,灌木,桌椅,只要能覆盖其他物体的都是前景。举个例子,一个勇者正从桥下经过。玩家的眼中勇者是前景,桥和地面是背景。而游戏设计者就要把桥和勇者作为前景,地面作为背

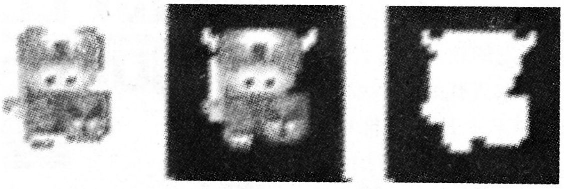


▲桥其实也是前景,可以表现勇者从桥下穿过。

第二小回　覆盖

景。因为勇者要从桥下经过,桥要覆盖勇者。

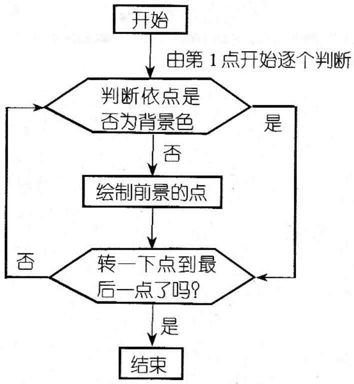
人物是覆盖在背景上行动的,背景被覆盖部分不显示。在早期的 GAME 里实现覆盖是不可能的。PC 的老玩家可否还记得 N 年前在 PC 上汉化的《DQ》的人物与背景?看看图,背景是方格感极强的地图,而人物所在矩阵的背景是黑色的。这里的"覆盖"是矩形的,而不是将不规则的前景真正的覆盖。随着技术的发展,真正的覆盖可以实现了!FC 以来的 GAME,皆是如此。比如《魂斗罗》,前景真正的覆盖在背景上。



▲人物是不规则的,而被存储的图象必须是矩形的,这样就必须用一种背景色来填补。

被存储的图象必须是矩形的,如图,所以用一般的图象进行覆盖是会破坏背景的。如同 PC 上的《DQ》。如果在要 GAME 中实现真正的覆盖,要用以下方法:作图时需要"牺牲"一种背景色,一般是纯白 RGB(0,0,0)或纯黑 RGB(255,255,255)。作出前景贴在单色背景上,如图。在 GAME 中实现真正的覆盖,则需要在程式上处理。

覆盖的程式图

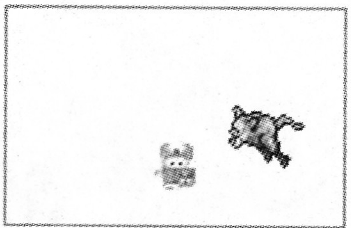


如此这般,就可以 OK 了!

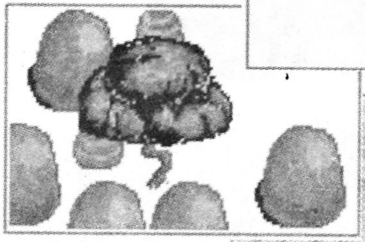
覆盖细分也有两种:一是前景覆盖在背景上,二是前景与前景的覆盖,比如人物与人物之间的错位,草木与人物之间的遮盖(见下图)。处理前景与前景的覆盖时,先判定谁前谁后,将后者算作背景就是了。

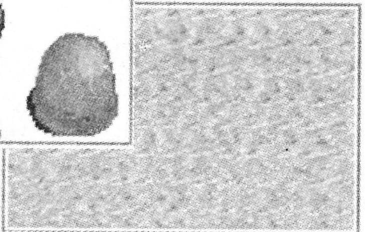
还有一种方法处理覆盖——多重背景。游戏机一般都有两层以上的背景,设一个后背景和一个前背景即

▶人和动物算是前景

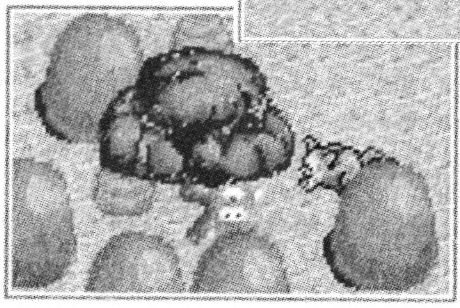


▼一些草木对人物来访问是前景而另一些则是背景



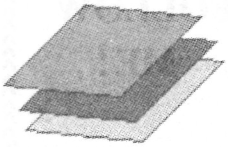


▲地面相对草木和人物来说是背景



◀将它按前景和背景的关系依次放好

可。它们与前景的关系如图，后背景是不能覆盖游戏者眼中的任何前景的，前背景是树木花草，桥等能够覆盖游戏者眼中的前景人物的，而前景就是人物，后背景是地面。



▲前背景，后背景，人物放中间

严肃了半天，歇息片刻。讲个乐事，魔法师的宿友，一湖北九头鸟，随州一街霸。入京后街霸不能，告之街机摇杆按扭皆反。家乡街机右摇杆左按扭，京城街机左摇杆右按扭。左撇街霸的机器都聚集到随州？

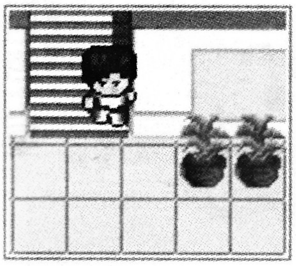
叭（惊堂木），咱们言归正传！

第三小回　前景与背景的关系

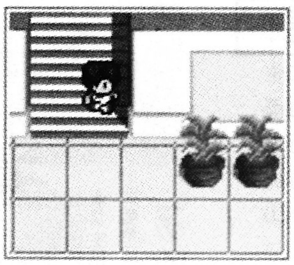
从 RPG 说起吧，因为它的前景与背景的关系最明显。以早期 RPG 为例，背景是由 N×N 点阵组成的。比如 320×200，点阵 20×20。由于 20×20 人物是一点阵一点阵的移动的，这时的屏幕坐标可以看成是 16×10 数组。人物一次移动一点。图形的制作就受限制。比如人物必须是 20×N，要不就会出现这样的现象，人物太胖竟连墙都遮住了或人物太小离墙很远却不能再走了，而背景的图素也必须是 20×20，不能超出减小，要不象图中那样两盆花那么小，人却走不过去，好怪。出现前景后，胖子遮墙倒可以避免——把墙制成前背景，不过还要考虑前背景与人物的视觉关系，象下图中那样人站到树上可就不好了。ACT、STG 等 GAME 前景与背景的关系不象 RPG 那么明显，不过道理大同小异。

好了，今回书到此，要知后事如何，待听下回分解！

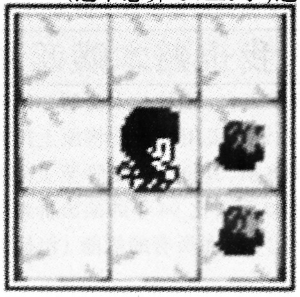
（这节总算 OVER 了，遁也！）



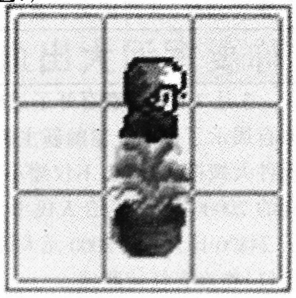
▲人物太胖，墙被遮住了



▲这样的比例人就不能贴着墙走



▲两盆花之间距离不小却走不过去



▲人走着走着就上树了

新消息　快节奏
欲知 GAME 天下事
请看——

海外采风



FOLLOW ME!

游戏业界的重大变革——降价、降价与延期！

1996年3月，日本爆出了足以震撼世界游戏业的重大新闻。仅仅在7日、8日量两天之内，世嘉、索尼和任天堂各社分别发表了重要消息，从而证实了业界未来格局将发生巨大改变的传言。

你要挥泪大出血，我也赔本赚吆喝！

3月7日，世嘉召开了战略发表会，副社长入交昭一郎先生亲自展示了世嘉土星的新主机。该机采用高科技将原土星内部机件大规模集成化，不仅缩小了体积，其价格更是降至了前所未有的20000日元（约合人民币1600元），比94年的推出价整整低了24800日元（近2000元人民币），然而所有的机能（包括VCD接口）均未有任何删减。



▲入交副社长在世嘉的战略发表会上向大家介绍了新款土星，该机首批生产的10万台已被售卖店订购一空。



▲改变了颜色的SS手柄，是与新款主机配套的，其按键的颜色与SFC手柄很象呀！



▶索尼的人员也宣布降价计划，虽价格比SS高一些，但配套的器材多一些。

同日，索尼在自己的发表会上也宣布PS大幅度降价的消息。以24800日元价格发售的PS"战略位置"包装，附带有双手柄和一块记忆卡，主机删除了S端子输出（同普及版PS）。

千呼万唤也不出来的N64！

世嘉和索尼的降价行动来势汹汹，对任天堂造成重大打击，价格优势没有了。第二天，也就是3月8日，任氏正式宣布其64位主机"N64"推迟至6月23日发售。同时，《马里奥64》、《最强羽生将棋》及《飞翔之翼64》三款游戏随主机一同发售。

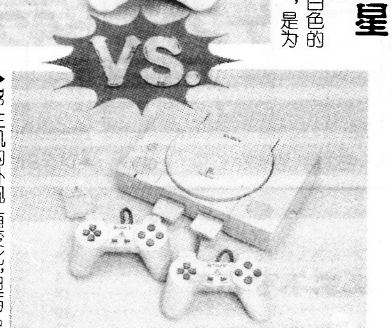
据任天堂称N64推迟发售的原因是"半导体供不及时，不能达到在4月21日前生产50万台的计划"，但可能更主要的原因是因为受《马里奥64》开发状况的影响，任天堂为了追求"完全不同的风格"，以及"全新的乐趣"，需要更多的开发时间精雕细琢。任天堂称玩家可以有更充分的时间来攒钱。

但无论如何解释，任天堂的再次食言对玩家的心理平衡造成的破坏是显而易见的。业界内弥漫着对任氏不信任的气氛，舆论界对此也表示低调。调查表明，玩家普遍认为未来的业界基本会走向任、世、索三分天下、SS和PS稍稍占优的局面，那究竟会否如此呢？恐怕只有等到任天堂出手之后才能见分晓了！（希望不要等得太……久）



全新的白色土星

▲新土星去掉了读盘指示灯，是为了防止盗版盘的使用。可是白色的机壳会不会易弄脏呢？



PS的『战略配置』

▲PS主机的外观有变化，但与SS一样都希望能年内售出500万台。



◀奇怪的是N64居然要用『将棋』来打第一炮，令人万分不解。



▲这款谜一般的主机迟迟不出场，这也是任氏的老伎俩了，我们也不知道该不该信任6月23日发售的消息，而游戏界会不会有一天真的"不信任（任天堂）"了呢？



▶《飞翔之翼64》是SFC版的延续，可以充分感觉64位机的优势。



◀万众瞩目的《马里奥64》究竟会什么样子呢？至少会很滑稽吧。

再来看看业界及玩家的反映吧！

业界的新闻对玩家的心理产生了较大的影响。日本周刊《任天堂通信》所进行的百人抽样调查表明，分别有73%和70%的被采访人表示将“绝对购买”或“考虑购买”降低价格后的SS及PS，对于延期发售的N64表示“仍然考虑”和“尚有兴趣”的占86%，但令人注意的是居然有14%的玩家不再对它有意。

变革在销售店中也引起了很大反响。按照日本的习惯，各销售店的零售价格一般都低于厂家制订的发售价格，那么这次大幅度降价之后，商店的销售价是否还会再低呢？

“新型SS和PS的‘战略配置’降价太多，如果店里再让价销售便会无利可图，因此基本上会以厂家的发售价销售。”(某游戏专卖店)

“主机销售数量的普及需要各贩卖店的大力协助，在这一点上两社的想法是一致的。硬件普及之后软件的需求量会大幅度增加，世嘉也好，索尼也好，贩卖店也好，都以大局出发，把眼光放在了今后软件的得益上。”(消息灵通人士)

土星硬件价格降低的同时，世嘉支付给各签约软件商的生产手续费每张光盘增加了大约200日元。”(某签约公司)

“软件成本的上涨对游戏销售价格不会有影响，各店头本来的实际售价就低于标准价。正是因为考虑到这样对软件商来说收益没有增加，世嘉才会采用以增加手续费的方式进行补偿。”(消息灵通人士)

加入N64必须加入VB?

近年来业界普遍传说，任天堂要求所有有意加入N64的软件公司首先加入VB，以拯救现已陷入水深火热之中的“VIRTUA BOY”。正因为如此，各软件商才对之嗤之以鼻，表示毫无兴趣。

证实时，任天堂进行了坚决的否定，并举出《最强羽生将棋》的例子(SETA制作，未加盟VB)表明绝对不存在这样的情况。但业界的消息灵通人士认为，此种说法并非空穴来风，在如今处于相当被动的状态下，任氏确有可能孤注一掷。

《超级马里奥RPG》制作64位元版！

任天堂与史克威尔合作的《超级马里奥RPG》在日本获得了较大的成功，尽管现在史克威尔已离任氏而去，但山内先生对它依然青睐有加。目前任天堂正在招兵买马，打算招募一批志士能人共同开发《超级马里奥RPG 2》。

由于软件刚刚处于计划之中，所以一切详细的情况均不得而知。现在可以肯定的是《超级马里奥RPG 2》将会在N64上出现，而且不会使用新型磁碟系统。而缺少了史克威尔的任天堂是否会创出同样的奇迹呢？现在完全不得而知。

土星计划发售！内藏MODEM的

美国世嘉(SOA)目前宣布了内藏MODEM土星的制作计划，该主机称为『INTERNET SATURN』，内附MODEM并可直接接入INTERNET网络。

由于『英特网土星』是面向电脑高度普及的美国市场，所以目前不考虑发售日版。不过日本会将MODEM以附件的形式发售，也同样可以接入INTERNET，由于目前售价已降低至20000日元，即使加上15000日元的MODEM卡，也比买一台电脑便宜三分之一，对INTERNET有兴趣的玩家不妨考虑一下。

美国预计今年登陆土星！

据可靠消息，美国将会在今年推出数款SS作品，全都是近年来的热门作品。首先是在MD上就获得成功的《SONIC》将在12月推出美版，内容与以前大致相似。第二个就是大受欢迎的VR足球游戏VIRTUA《STRIKER》，此游戏的效果非常好。第三个是光枪游戏《VIRTUA COP 2》，也将在12月份登场。另外，还有《INDY500》、《MANX TT》等，都会在今年内在美国上市。

“RPG”被BANDAI私有化？

最近许多游戏，诸如《GUARDIAN HEROES》、《LINKLE LIVER STORY》、《DRAGON FORCE》中都有这样一句话“‘RPG’は(株)バンダイの登录商标です”(即“RPG”为BANDAI的注册商标)，难道“RPG”这个名词已经被BANDAI私有化啦？真想知道其中的缘由呀！

千万不要呀……

只言片语

*3月27日，CAPCOM召开96年新作发表会，公开了一些预计在今年发售的家用机游戏的画面，其中最引人注目的是CAPCOM宣布《街霸3》的制作计划。

*BPS在PS上推出俄罗斯方块的最新版本《俄罗斯方块X》，已在三月下旬发售，售价5800日元。

*在电脑上大受欢迎的《CIVILIZATION》(世界七大文明)由ASMIK推出PS加强版。玩者是一个民族的指导者，如何去令民族强大起来是本游戏的主要目的。

*《街霸ZERO2》将推出SFC版，不过此版系SFC独有的系统，与原作是有所不同的，但究竟会作成什么样子，目前还不清楚。

文/KEN　责编/PINSER



狼之野望的灿烂终结

文/KING

饿狼传说系列全面回顾及研究

随着“饿狼传说 REAL BOUT”的推出，这个经典对战系列终于划上了个句号，虽然 REAL BOUT 之后会不会再出现续集还很难说(毕竟号称“回到 SF 原点”的街霸 ZERO 都再次推出了“街霸 ZERO”) 但 REAL BOUT 无论在系统的进化及角色必杀技还有剧情设定方面都已发挥到接近极限，可以说代表了一个时代的结束（如果 SNK 今后非要不厌其烦地让吉斯大人再度复活，笔者也无话可说)。总之，作品和玩家都已来到了一个段落处，在这里，我们将对此系列各代特征系统与角色作一总结性的回顾，与所有现在或曾经是饿狼迷的朋友们分享。

回溯——狼的历程



1991 年底，一部新鲜的街机作品出现在日本各地的游戏厅，并在很短时间内，得到了许多玩家的认可和称赞，它就是初代的“饿狼传说”，游戏是对战格斗型，剧场模式有 3 位角色可选择，对战时可以使用除最终首脑外的全部人物，按键设定为拳、脚、摔三键。

其势头之劲在一段时间里连 CAPCOM 的 SF Ⅱ也略逊一筹，秘诀何在呢?



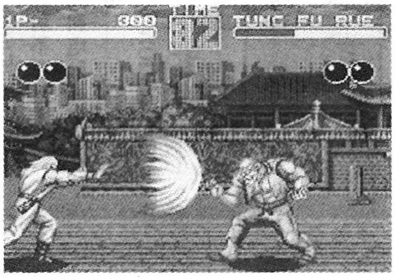
▲只可选 3 位角色打剧场模式

首先要提醒一下大家的是，在当时，对战型 ACT 是一个极特殊的类型，该领域中能在市场上立住脚的，就只有 CAPCOM 于当年春天推出的 SF Ⅱ八人版街霸而已。实际上 SF Ⅱ刚出现时，那独特的作战方式和规则系统并非所有人都很容易接受的，不过到了年底，“街霸”已拥有稳定的拥趸群；人们对这种一对一的战斗方式已经很习惯并喜爱了，这时又一款形式相似的作品出现，自然一下子就能吸引住很多目光，所以不可否认“饿狼”实在是多少借了“街霸”的光才能一炮打响的。

不过，“饿狼”要与“SF”竞争，只靠模仿是行不通的。而 SNK 在当时的技术条件下，实在比 CAPCOM 差了一筹，要想在设定的精密性、招式判定的准确性及操作性的流畅上压过“街霸”不大可能，SNK 采取了创新系统，强化效果的战术，以各种新颖的设定抓住玩家。这条战术也成了此后 SNK 制作对战节目的指导思想。

“饿狼”最大的创新，在于二线移动的作战方式，眼看飞行道具要打到对手，对手突在向画面纵深跳过去，然后快速越线飞击回来……设计上有种种遭人指责的缺点和不严密，但却正是这个游戏的卖点之一。

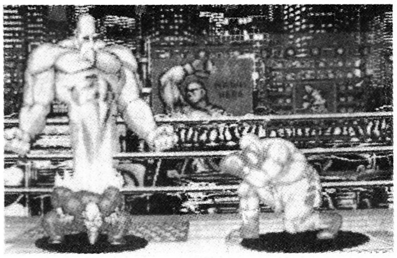
第二点创新之处，是必杀技的设定。很多人的飞行道具有射程限制，为使用增加了技巧性和复杂性;同时，在本作品中出现了在地面推近的气功波（特利的能量波、吉斯的烈风拳)在应付时无疑更加困难一些；从总体而言，“饿狼”的必杀技较之“街霸”更为华丽，更为多彩。另外，BOSS 吉斯的当身技，也是全新的设计。



▲飞行道具是有限制的

第三点在于变身型角色的出现，他们分别是东丈的宿敌——泰国拳的霍查，与中国八极圣拳的唐福禄，这两位平常状态时的能力并不突出，但是当他们的体力被打掉三分之一左右时就会发生恐怖的变化，霍查会喝下兴

奋饮料全身变红，而唐老先生则会捶胸顿足，接着像“龙珠”的龟仙人一般体型骤变全身衣服被肌肉胀破。而他们的攻击力与必杀技也随之惊人的POWER UP，不过两人的不同处是如果唐继续掉血，体力被打成重伤时又会复元，霍查则直到倒地肌肉也会呈兴奋状态。



▲唐的变身系统只存在于一代，以后于“SP”登场时是用击放波及超必杀两种方式再现的

第四个特殊设计，是在“饿狼”系列中也只出现过一次的“二对一”协力模式，如同清版 ACT 一样两名玩者一同操作自角色与 BOSS 作战，当然，这种创意被实现在游戏中的完成度还极不完善，不过确实是新鲜而独具魅力，之后也只有于 95 年推出的“街霸 ZERO”有这种设计。



▲二对一？！难度颇高呢！

其余的特点还有很多，如相同的场地，不同回合时的天色会随之变化等，均是“SF Ⅱ”系列中所没有的。以上种种，构成了 SNK 的风格，也成为日后很多对战节目的重要组成部分，可以说，饿狼是 SNK 制作对战游戏的开端和范本。



1993 年 3 月份登场的“饿狼传说 2”，在角色的人数和登场方式、地位分配等方面的设定上简直是“街霸Ⅱ”的翻版：同样将可选用的主角增至 8 位，其中包括前作的主角们，同样由一位帝王三位斗士组成隐藏的 BOSS 四人组等着与挑战者交战。而按键设置也做了改进，四个钮变为轻拳、轻脚，重拳、重脚并有着同时按轻拳轻脚进行线移动，同时按重拳重脚则将对手打到另一线，以及稍远距离按重拳会做出挑衅行为的各种操作。

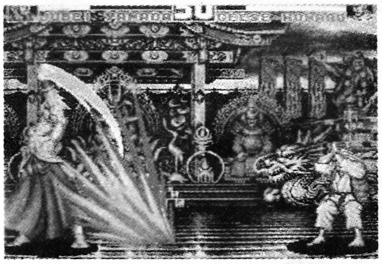


▲“舞”是最受关注的新角色了。

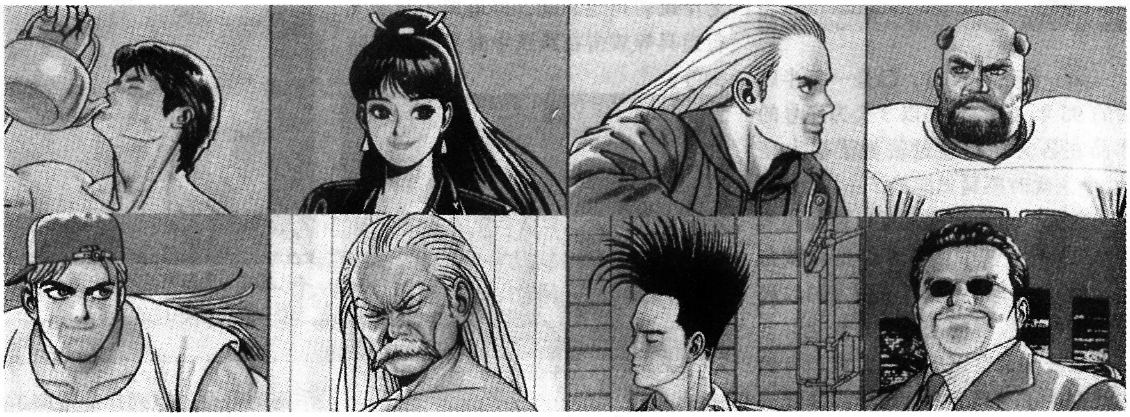
“饿狼 2”最受注目的地方，要算是加入了不久之前在“龙虎之拳”中出现的“超必杀技”，不同点在于，“龙虎”中超必杀技要将气力槽升至顶点才能用，而“饿狼 2”只要角色受了重伤就可以随时发出，而且因为没有气力限制，可以连续使用，将形势瞬间逆转。

“饿狼 2”中还出现了两种新型操作，一是回避攻击，方法是对方攻击的一瞬间由防御体势输入前方向加轻拳，这时上半身会完全无敌，对手无法命中，反而被玩者角色的反攻打飞出去；另一个是快速退行，快速拉两下后就可以做到，后退时角色是可以躲开某些攻击的，不过在实际作战中应用到这一系统的人并不多。

在“饿狼 2”推出后不久，“街霸Ⅱ”的 12 人版上市，强悍的四天王变成了可使用的角色，一下子为街霸带来了新的魅力。因此，“饿狼 2”也出现了一个不太正规的版本，可以直接在剧场模式使用三斗士及克劳撒。不过，饿狼与街霸最初的四天王版有着相同的缺陷，新加入的四天王在操作时按键是混乱的，如输入蹲踢时会变成蹲拳等，在这种情况下，推出经过正规化完善化的下一个改版是势在必行的。果然不出一年，新的“饿狼”面世了。

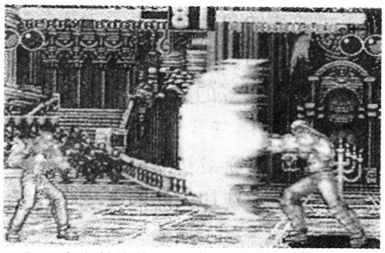


▲SNK 美工绘制的『饿狼 2』角色，总觉得这风格有点怪。



于93年12月推出的“饿狼传说SPECIAL”是在全系列作品中宣传攻势上最为大作文章的一部，但在系统和设定方面其实是与2代相同的。与2代的差别，是将可选择的斗士增至15人，及将少数人的超必杀技出法作了变动，其按键与基本特殊攻击移动系统则完全沿袭2代，而2代中各角色的场地也几乎没有什么变化。可以说这是一部靠前作的影响力卖钱的作品。

“饿狼SPECIAL”中，以隐藏BOSS身份登场的坂崎良，作为“龙虎”的主角时也未曾达到这样的强度，因为不受气力的限制，可以连续使用霸王翔吼拳及龙虎乱舞。与他作战是极为刺激的，但客观地看，仍是“饿狼SP”纯追求商业性的体现。



▲“SP”中克劳撒的帝王冲击波，真有气势

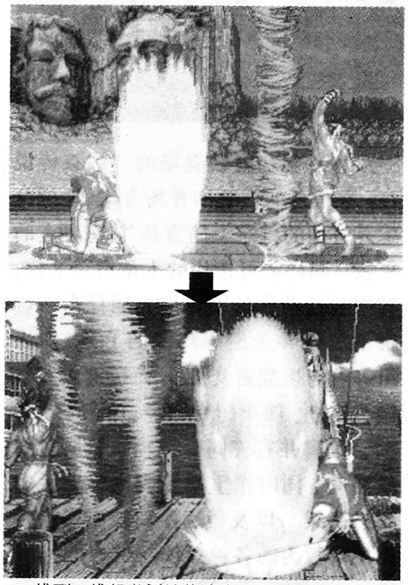
现此时为止，“饿狼2”的进化已臻极至，传说会就此完结吗？



又一部续集推出，已是一年半以后的95年4月，这部以3代为序号的作品在各方面都较过去做了极大变动，令人玩时感到如同换了一个游戏！

首先，角色方面一反以往的习惯减至13人，其中还有3位是隐藏角色；而其操作系统也有了很大的改进虽然摇杆和按键的配置没有变化。

系统上最突出的改进是将原有的二线变成了三线，并且已不再是过去简单的在线与线间跳来跳去的方式；主要战斗仍在居中那条线进行，当躲避攻击或想绕到对方身后及奇袭时即可用(按AB向外侧，按BC向深处)不过，到了里或外侧的线时，必须立刻进行下一步行动，因为在中线以外的地方即使什么也不做也无法停在那里，会自动回到中线的。而特殊的对外线攻击中及对中线攻击也变得更加丰富。



▲2代到3代超必杀技的演变，不过，这种冲击不会破坏地面吗？

除此之外，在无数细小的方面也进行了变更：快速退行之外增加了向前方的快速冲刺，而在保留回避攻击操作之余，增加了快速闪身(快速拉向前下方)，这时再按键可以做快速闪身攻击（与回避攻击不同点在于不一定要在被攻击时使用)；另外，加入了普通拉摇杆上及斜上为大跳，快速输入为小跳的判定系统，并追加了对于飞行道具等攻击在跳跃中时可做空中防御等。



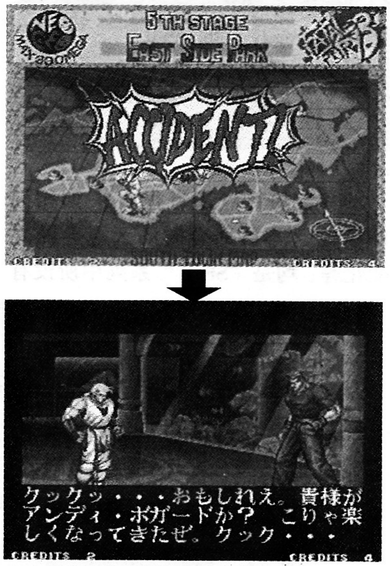
▲在鲍伯处可以见到他的老师，一代中曾登场的理查

在移动和防御方面基本如上所述，而攻击系统也发生了惊人的变化！

第一，出现了如同清版型ACT一样只靠连打按键便能产生的COMBO，所有人共通的基本COMBO是近身时连打重拳（C·C·C）这时你会看到虽是在同一距离按同一个钮，却产生了华丽的连续技效果。对应不同角色，可以出现许许多多组合，并与必杀技配合使用。

第二，有了伪技的设定，这一点玩侍魂或某些节目的朋友都会很了解，实际作用因人而异。

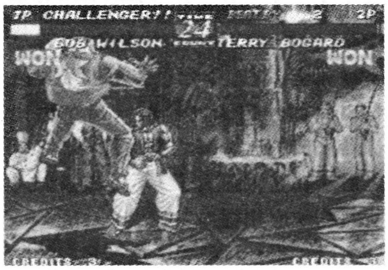
第三，必杀技有很大的变化！很多人都被删去了一些技巧，如特利的火箭踢和安迪的空破弹；而增加了许多更有用的新技，像特利的能量灌篮、舞的阳炎之舞、吉斯的邪影拳等等；旧必杀技的出招指令与性能也做了调整，总的来说均更强更具威力，比如安迪的升龙弹、舞的飞鼠之舞，这一改动得到了广大玩家的好评；最后，不可不提一下潜在能力必杀技的出现，虽然这种指令极复杂且每局只能用一次的技巧不会受到多数人重视（竟然有些潜在能力必须于挑衅或起身时使出），但无疑对于“狼迷”们有其独特的吸引力。



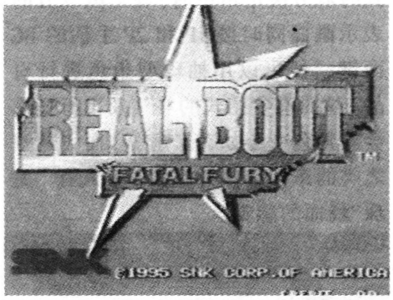
▲山崎龙二很威风地突然出现，不过只要赢他一局他就会退却(什么玩意)

就总体而言，“饿狼3”将这人以华丽为号召的系列作品带向了重视内

涵的一面。至少它的连续技不再是只有“轻拳×2·重拳·必杀技”这一种模式，也不会再看到线与线间的人跳过来跳过去的奇特景象。当然，SNK并没有放弃这个系列的一贯的华丽特色，如更加夸张超必杀技的效果及设计了对应不同场地可将对手打飞到不同方位等喧闹噱头。这么做使得无论是追求操作感或精彩演出的玩家都能够十分满意。



▲打飞啦!会出现放缩效果



人物缺乏终究是3的一大遗憾，不过，96年1月登场的“REAL BOUT饿狼传说”弥补了这一点。“REAL BOUT”一共有十六位角色可选择，包括“3”中的所有角色，外加金家藩，比利与达克，三代的人物造型及场型都没有变化。所以，任何人第一眼看到都会得出“3代的SPECIAL版罢了”这一印象，但实际上，“REAL BOUT”和“3”在实际玩时会让人感到有着接近于脱胎换骨的改变，不信?往下看！





从“3”中完全不变而延续下来的操作包括：前后方的冲刺、小跳、回避攻击、闪身攻击、空中防御、挑衅等，但其余的方面则大幅度进化！

还是从键钮配置开始吧：摇杆功能不变；A键轻拳、C键重拳（远距离松开摇杆按重拳即是挑衅）、B键踢腿，而原本是重脚的D变成了负责线移动的键钮，这样，要使用线移动便轻松多了，而且，角色在空中跳跃被对手趁机走到身后时，快速按D键还可以空中转身再防御或反击，如何，是个完美的系统吧？

必杀技——由于按键配置的变化，使多数必杀技出法随之改变，而令人振奋的是很多在“3”中遭删去的必杀技也被捡了回来，新人们追加新技就更不用说了；伪技也相应地增加了……好不好因人而异；要重点介绍的，是在“REAL BOUT”中，超必杀技与潜在能力都被超能量槽管制这一事实，其中要注意的，这是“饿狼”系列中首次出现能量槽系统。



▲BOSS之间的对战

若没记错，气力系统这一概念最早于92年12月在第一个突破100M的SNK游戏“龙虎之拳”上登场（说到容量问题，NEO·GEO的卡带不是上限为330M吗？而“REAL BOUT”已达346M）。在“龙虎”系列中，不仅超必杀和隐藏必杀这两种超级技，普通的必杀技也会耗气力，因此这一系统并非很受好评，到了“格斗之王94”中，气力槽改名为超能量槽，只与超必杀技有关，而战士们的超必杀技只有一种，如“龙虎之拳”中的角色在“94”或“95”中，原本的超必杀技仅仅变成了普通的大技，而隐藏必杀技作为超必杀技存在，使用条件是：气力槽满档（使用一次后须再积蓄），或重伤状态（重伤后可随意使用）。

而“REAL BOUT”集两者之长，设定了与“龙虎”近似的两种超技——超必杀技与潜在能力，但同时与“格斗之王”一样，普通必杀技不会消耗能量槽，相反可以令能量有所增加。至于条件，超必杀技是在重伤或能量满档（S·POWER）时可用，而潜在能力是在重伤且能量满档（P·POWER）才允许使出。自然，潜在能力的威力更高过超必杀技。

系统方面也有了又一系列的演变，这些演变是将三线系统充分施展的设计，但无论怎样理解都像是参考自“VR战士”的创意。这些创意包括对地攻击、起身攻击、侧转起身、场外败北。

对地攻击已不是太新鲜的概念，在“恶魔战士”等作品中都可以见到，但若要再把它与起身攻击和侧转起身联系在一起便只有“VR”或“铁拳”之类的POLYGON节目才有。作为2D的对战GAME，大概也只有“饿狼”才能利用这一概念。

对地攻击，起身攻击均不是全角色的共通技，有些角色只会其中一种（因格斗技及规则各不相同，有些人不练这类东西是理所应当的）。在有这两种能力的人中，多数的操作是共通的：对手倒地时攻击为上或下加重拳，起身时攻击为重拳。也有些人既不会对地追击也不会起身攻击如东丈、金家藩和秦氏兄弟。至于侧转起身则是倒地时连打D即可横滚到另一线再站起来。

场外败北的设定是“REAL BOUT”的一大噱头，在很多场地的边缘都摆着障碍物，若它们被破坏掉，而有人被打出场外或他自己冲向边界时便算RING OUT而失败。可笑的是掉出去

之后的种种表演：想像一下吉斯掉在水中而懊丧的样子或双角的头笠漂在水面或着山崎龙二被打得飞进轮船的货船而舱门随之关上了里面传出他“咚咚”敲打着的声音，这是写实一派的表演吗？

另外，“REAL BOUT”的体力制十分特殊，从过去一条的一层血改为两层，不太明白就想想ADK的“痛快格斗GANGAN进行曲”吧，总之血格是比以前充实多了。

奥技进化史

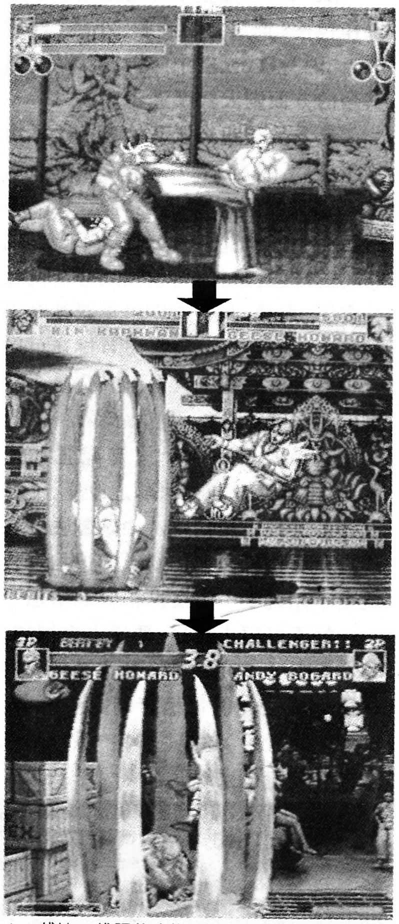


“饿狼”系列在必杀技方面是有着自己鲜明特征的，虽然前后几代中其自身也做了大幅度调整，但仍有着它独特的感觉。

当身技——“饿狼”的招牌，克劳撒和吉斯的专利，不过在“REAL BOUT”中，玛丽和比利也掌握了这一技巧。恐怖的当身技可以将任何普通攻击与很多必杀技攻击挡住，然后给予狠狠的回敬。吉斯仍是很特殊的：他的上段当身投是←↙↓↘→·B，中段当身打是↓↙←·C，而玛丽和比利两人则都是上段为↓↙←·C，中段为↓↙←·B，在性能上也略逊吉斯一筹。

前面说过，在“3”代中删去了很多旧的必杀技，而“REAL BOUT”又将它们加了回来，但是，“3”也好“REAL BOUT”也好都对使用时的按键有了限制，不少技巧都只能用特定的键使用，比如望月双角，几乎没有可以轻重拳或轻重脚互通的技巧。而这种设计过去只发生在少数特殊必杀技上面，如“SP”中唐的击放波只能靠重拳连打来完成。

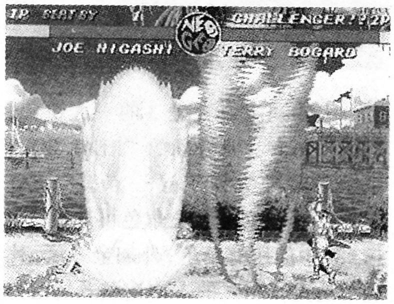
从“3”代开始出现的潜在能力，需要一连串的摇杆及按键组合来执行，其难度之高是初学者绝对无法想像的，而这一创意在“REAL BOUT”中发挥到了极致，这就是吉斯的超终极乱舞。



▲一代比一代强的吉斯，真是个了不起的家伙

使用条件是必须在“P·POWER”，基本指令是→↘↓↙←→·A·A·B·C·C·C·B·C而之后还可以连一个攻击（C或↓↙←·C），在之前也可以加上一套连续技如C·C·C等，目前为止开发出来的最多段攻击是：A·C·C·C·→↘↓↙←→·A·A·B·C·C·C·B·C·↓↙←·C（共16下连击），若对手被完全命中，不死也差不多了。这是由自己使出来而非输入指令后让机器完成的凤凰脚之类乱舞技，掌握之后实在是太强大了（不过有多少人能熟练地应用呢？）

哈，乱七八糟聊了这么多，已没什么要讲的了，最后提供一个有趣的秘技，只限于“3”的CD版，即对战模式时双方决定角色后，在对战双方的表示画面同时按1P和2P手柄的BC两键，便可以用袖珍型角色进行对战。这时有些招式的斗气及飞行道具会随角色变小如花蝶扇等，而飞翔拳之类的东西会保持原大，令人有“龙珠”场面的感觉。



▲像这种超必杀技是不会变小的，再和人物的尺寸一比便十分骇人。

到此为止吧，最后要说的是，即使这一系列不再有续作，它也将永远为玩家们怀念（笔者最喜爱的角色吉斯终于被干掉了，心里真有点……）



软体动物失算篇

MISJUDGED

物换星移



如果您不仅爱玩 Pc game，还是个科幻作品爱好者，那您一定知道九十年代最具影响力的科幻小说家是谁了？Yep！Bingo！您猜对了就是 Roger Zelazny 了（其实本人也不知道是谁，不过书上是这么写的）。这款由 Capstone 最新出品的《物换星移》（原名《ChronoMaster》）正是他的作品。游戏需



▲著名科幻大师 Roger Zelazny

要 486 以上，8MB 内存以上的 PC，可在 DOS 及 Win95 下运行。故事告诉我们在宇宙中除了有我们居住的“主宇宙”外，还有由富商投资的“微型宇宙”。政府本来从不干涉“微型宇宙”内发生的事情，即使有太空海盗的出现。但最近有两个“微型宇宙”



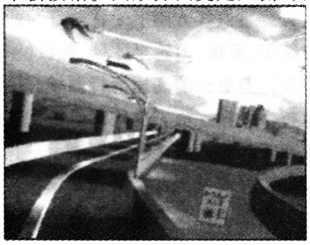
▲双枪李向阳？

被莫名的力量停止了，任何东西都陷入了“时间停滞”，甚至包括量子的衰变。政府不得不派人（那一定就是主角了）带着罐装时间（一种量子力场装置）。玩家扮演失常的正是这名勇者－－雷恩·科达。如此精彩的剧情，一定要制作得非常完美才不致

▼主角被海盗袭击



开发者上街被玩家们追打。Capstone 为此居然重金挖来了正在 SSI 大红大紫的 DreamForge 工作组，因此程序方面表现得很出色。在游戏操控界面，《物换星移》效仿的是以往 Sierra 公司冒险游戏系列的风格：鼠标右键切换动作方式，箭头靠近屏幕上方时出现物品栏，但由于指令比较多，经常会按错。图形方面更是无懈可击，640×

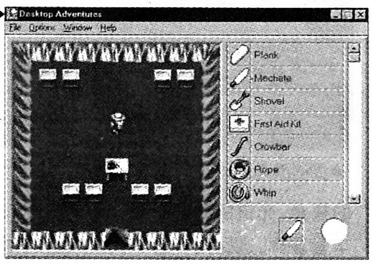


◀空战场面

480 的解析度，发挥至极点的 256 色，丰富大胆的配色，精细高超的贴图手法，多变的视角，加上五十段左右的华丽动画，只有一个词可以形容，Cool！《物换星移》无疑是 SF 迷及 PC 游戏迷的必玩之作。

本游戏由北京福华公司代理销售。

印第安那·琼斯是一部众人皆知的惊险电影。根据《琼斯》系列电影改编的 PC 游戏也出过了《最后的十字军》与《亚特兰蒂斯之谜》。随着近期《琼斯》系列的最新一集的开拍，又一款“琼斯”游戏与玩家见面了，这就是《琼斯博士的桌面冒险》（《Indiana Jones and His Desktop Adventure》），那个头戴皮帽、手挥长鞭、粗犷豪放、机敏智慧的家



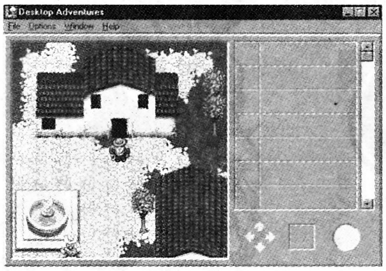
▶搜刮纳粹营地



▲还是哈里福特森

伙又回来了。单看名字，应该能想到这是个 Win3.1 或 Win95 上的游戏了吧！没错，而且它需要 486 以上，8MB 内存方可运行。与《琼斯》系列以往的作品不同，本集游戏是个益智成份较多的动作冒险游戏，甚至严格地说还有点象大富翁类的游戏。这回琼斯博士冒险的舞台，是在墨西哥。为了阻止盗墓者盗走玛雅、阿兹特克等迷之部落的宝藏，琼斯博士来到了这里。但是，荷兰的宝藏家维克·范伦博士为了占有某某古董，竟对琼斯博士展开了追杀。因为是在 Windows 下的游戏，所以解析度最基本也是 640×480、256 色。而且所有的行为，如谈话、行动、使用物品、以及战斗都可以由鼠标来完成，所以感觉玩起来十分的方便。游戏的主要内容便是在不同的地点，与不同的人对话，收集各种物品、工具和武器，然后与纳粹（琼斯博士的宿敌）、赏金杀手、充满敌意的印第安人战斗。从图片上看出游戏的视角是俯视，

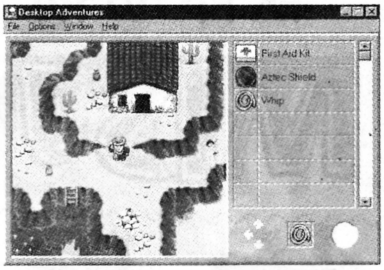
人物看起来也是Q版的，象是个Windows下的小品游戏。不过完成冒险还是蛮艰巨的。因为玩家必须操纵琼斯博士完成十几个任务才算结束。而每个任务的地图都是从100个10×10屏幕的地图库中随机产生的。喜爱小品级游戏的朋友不要错过。如果您可以使用InterNet的话，可以去www.lucasart.com/ static/ id/ idpreview.html下载试玩版先睹为快一下。



▲墨西哥小镇



▲室内布景极为细致

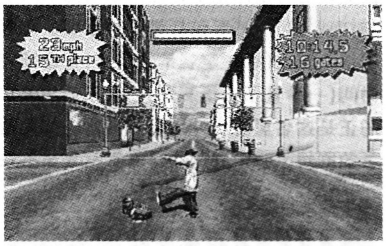


▲山地冒险



年轻人总是血气方刚、爱冒险、冲劲十足。山地车、滑板、刀轮旱冰鞋、轮板(一种形似滑板，但更长的高速滑行器械，使用时人体整个躺在上面）这些简单的竞速工具无疑成了年轻人寻求刺激、展示自我的好器材。国外有不少此类的比赛，相当刺激，但国内似乎还没有这种条件，在大街上比又太危险了。不过还好，由SonyImagesoft曾在PlayStation上推出的《极速竞赛》(《ESPN EXTREME GAME》)现在移植到PC上了。

在《极》中，玩家可以自行选用山地车、滑板、刀轮旱冰鞋与轮板中的任意一样参加比赛。不过选用什么器材一定要根据选手的特长来决定，如果一个选手不太会玩滑板的话，他用滑板参赛一定会吃亏。如果一个竞速比赛仅仅是比比速度就没什么意思了。没错,《极》是不会让您感到没意思的。游戏刚开始,每个选手都只有些很便宜的器材，性能当然也好不到那里去！不过只要通过比赛就可以挣到钱买器材了。在比赛中,赛道上会出现许多黄、蓝、绿色的门，不同颜色的门都可以得到一定的钱。只要从门中穿过,在比赛结束后就可以得到奖金。看起来简单,其实不然。在高速行进中，要想从两人宽的门中穿过又不会撞上门框导致减速并不是件易事，何况



▲GO TO THE HELL! MAN!



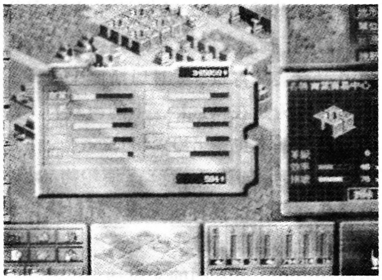
◀哇,要撞车啦



▲到终点啦,可惜是最后一名

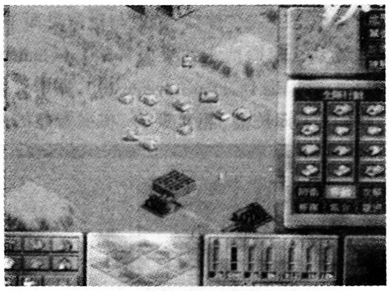
有些门还是架在半空，要算准时间跳起来才能顺利通过。既然是比赛,就不可能是一个人(永远第一多无聊)。在比赛中会有十几位选手与您一起比赛，他们个个都不善。如果您仅仅把他们超过,很快他们又会赶上，不如拳打脚踢把他们搞个人仰马翻。游戏中允许选手用四肢去攻击对手(当然不是四肢同时攻击，除非您能站着同时抬起双脚)。看着别人狼狈地翻入路边草丛,一种痛快的感觉油然而起。另外《极》的赛道设计得很棒,比如说第一个赛道吧,比赛由市中心开始,一直延伸到市郊,终点设在金门大桥上。沿路街边的房屋各式各样，绝不会有“故地重游”的感觉。而且以往的竞速游戏赛道都是环状,一圈又一圈地转,《级》中的赛道是线状，这也是一种创新吧!如果您想体验刺激又胆量不足的话,请玩《极速竞赛》。

殖民计划



▲势利的整体指数表

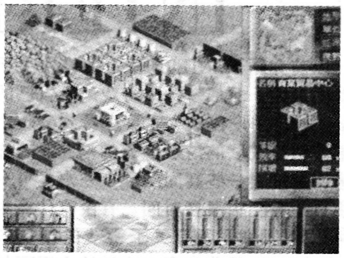
各位，有没有设想过未来？如果发现了其它适合人类居住的星球，您会不会移民外星?如果在外星遇到战争,您会不会挺身而出担当统率?答:会!那么好,让我们先演习一下吧!由光谱资讯开发制作的《殖民计划》设想了在2073年，人类开始考虑殖民休曼星系。但曾在地球上称王称霸的罗撒帝国也看上了这方宝地。于是为争夺休曼星系的控制权，一场殖民战争在洲际邦联与罗撒帝国之间展开了。游戏为640×480、256色的高解析画面，并且采用了45°



▲即时战斗的场面

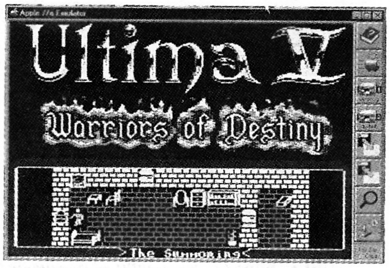
的视角。光谱的游戏一向以图象精美,内涵丰富著称,这回更不会让玩家失望。在游戏

中，玩家扮演的是洲际邦联的计划负责人，在只有少许设备的条件下，前往休曼星系开始殖民计划。游戏由资源采集、城市建设、贸易、教育人才、科技开发、外交、军备生产及战争几方面组成。资源，不外忽氧气、水、电、食物、燃料等等，玩家需要建厂、勘探、采集到一般资源，然后才能生产一些高级资源。建设，大致包括住宅区、商业区、医院、贸易站、运输站等等。科技开发是本游戏的一大重点，分为建设、生产、武器三大类十多种科技。而且各种设施的等级与科技开发是紧密关联的，科技的发展，是胜利的关键。现在游戏中最时髦的战斗方式就是即时战斗，《殖》看来也是赶时髦的一个。不过即时战斗的风光早已全让《C&C》与《魔兽争霸》占去了，《殖》的战斗难免有模仿之嫌。比如 Warfog 功能，群体移动功能之类，这些在著名的即时战斗特点在《殖》中都有用到了。中文游戏能学习到成功的英文游戏的优点，对中文玩家来说是再好不过的了。从图片及资料上不难看出，《殖》是个集合了《Simcity2000》、《Civilazition Ⅱ》与《C&C》的优点的好游戏（不知能不能支持网络或 Modem），这样的游戏难道不值得期待吗？



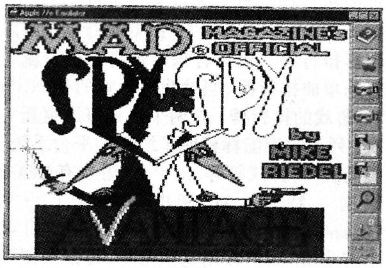
◀类似模拟城市的建筑群

年龄大点的玩家，也许会经常吹嘘自己当年玩 Apple Ⅱ游戏的丰功伟绩。但是现在已是奔腾的时代，到哪儿还可以玩得到 Apple Ⅱ的游戏呢？No problem！不知哪



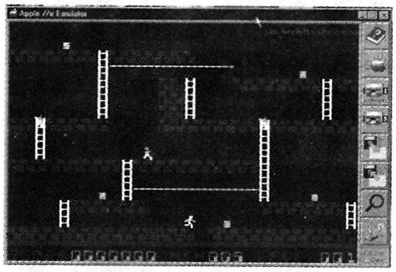
▲著名的《创世纪Ⅴ》

位仁兄用 C 语言写了一个在 PC 上玩 Apple Ⅱ的模拟器（原词为 Emulator）。使怀念 Apple Ⅱ游戏的朋友得以重温旧梦。Apple



▲可双人对抗的《谍对谍》

Ⅱ的模拟器现在已经有 Windows 版，Dos 版及 X－Windows 版（Linux 上的 Windows）。本人出道较晚，没能赶上玩 Apple Ⅱ的时代，经常听些前辈侃得天花乱坠，不免对 Apple Ⅱ的游戏有些神往。为了体验感觉，赶忙上 Internet 找来了全套模拟器和一大堆经典



游戏，象什么《Lode Runner》啦，《Spy Vs Spy》啦，《Ultima Ⅴ》啦，《巫术Ⅴ》之类。看完使用说明就一个个玩起来。玩过之后，除了新鲜感外，一无所获。的确，如果您没有用过 PC，没有看到过 256 色的游戏，再把时间提早 5，6 年，Apple Ⅱ会使您废寝忘食。但是，奔腾时代了嘛，Apple Ⅱ还怎能吸引人？您若想怀旧的话，不妨去 Internet 上 search 一下"Apple Ⅱ Emulator"，相信会收获不小。

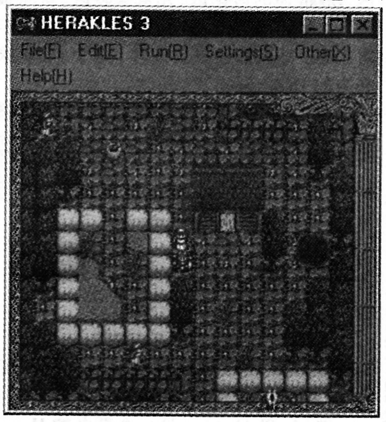
各位读者，本人在此向您们道歉。本人曾在去年第 12 期杂志说过 PC 机不能用软件模拟超任，看来本人失算了。因为当时真没想到这个叫"安藤信明"的家伙会在今年 3 月份搞出这个叫 SPW 的软件来。但不要高兴太早，经本软体动物长达一周的测试，只有 5%左右的 4M 至 8M 的超任节目可以运行。而且因为硬件上的不足，它无法运行任何一个含有缩放、回旋、透明功能的游戏，也不能放出音乐（据说注册版可以），不过它即时存储与支持手柄的功能到是令人激赏，如果今后还会有新版本，希望有所加强。有兴趣的朋友请自己在 Internet 上的 IRC 里寻找。

BTW：三月号上提到的 VSMC 被本人证实无法模拟超任。



▲用超任模拟器玩《恶魔城 2》

▼玩 RPG 游戏也可以



Hot News

1、Origin 的《银河飞将Ⅳ》刚上市不久，《银河飞将Ⅴ》的消息已经传出。在五代中，Origin 将耗巨资制作一架真正的飞船发射到太空中，用以拍摄更真实的镜头。据说玩家不用再次升级即可玩《银河飞将Ⅴ》了。

2、传闻著名游戏公司 Sierra，前不久被一家汽车资讯公司以十亿美元收购。

3、3DO 的经典冒险游戏《D 之食卓》已经被移植到 PC 上，厂商为 Acclaim。

4、曾以《吞食天地Ⅱ》获得智冠金磁片奖的工作组，目前正在开发全新的《吞食天地Ⅲ》。智冠北京工作室目前正在开发《三国志英雄传》与《侠客展昭》两款游戏。

5、ID Software 日前放出消息，将在今年六月发行《DOOM》系列的最后一作《Final DOOM》，将有全新 32 个关卡和重新制作的音乐。

感谢智冠（北京）电子有限公司张志宏先生提供资料
感谢郑州朱卫强提供本文题图（软体动物）

Netscape - [《电子游戏软件》全球资讯网主页]

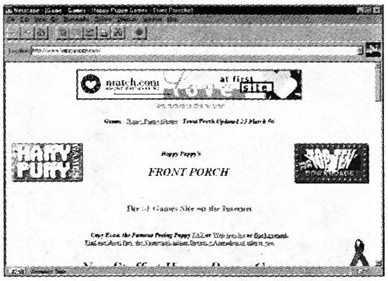
File Edit View Go Bookmarks Options Directory Window Help

Location: http://202.96.0.133/user/gswm.tml

INTERNET 的游戏聚宝盆

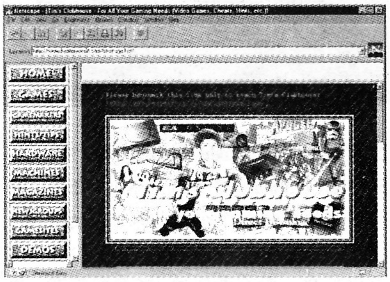
以前介绍了 INTERNET 上的许多关于游戏的东西。但都是各个游戏厂家自己的 Homepage，用户在这个主页里看到某一个或某几次有关联的游戏厂商的消息。这样一来，想搜集一些新闻的话，一个主页一个主页的看会很浪费时间。有没有什么主页可以综合一下所有关于游戏的新资料呢?当然有,而且非常多。这类的主页不是由某个游戏厂商建立的，也不是由某个杂志办的。大多数是私人或是类似俱乐部之类的组织建立的。因为不属于某个厂商或杂志所以这类主页上会有各个厂商的新动向,不受约束就是好。而且什么都有,象 PC 游戏,MAC 游戏,TV 游戏等等。另外,这类主页在游戏秘技、攻略、修改工具方面做得很好，几乎每个主页里都有几千个秘技或攻略。还有就是新游戏的试玩版与升级补丁，在这类主页中占有重要地位。下面就让我软体动物带你们来看一看吧!

HappyPuppy,意思是快乐的小狗。这是最著名的游戏聚宝主页的名称。主页的背景图与标志，就是两只欢乐的小狗。主画面通常是一张彩色的大表格，列出了最新一次更新内容后，有哪些内容是最新最热门的（通常 Whatsnew 一词代表“有什么新东西”)。表格里大致分为新增区域、最新秘技、最新 PC 试玩版、最 MAC 试玩版等栏目。另外表格下方有个小表格，列出的是 HappyPuppy 的分页标题,有 AvatarX 的秘技区、Doom 迷的讨论区、儿童家教区、新闻报告区、MAC 游戏区等等，内容可谓极为丰富，而且每周都会更新内容，是个 PC 玩家必去的 Homepage。



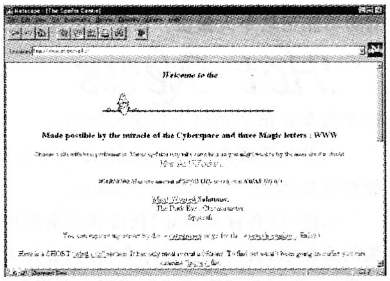
URL:http://www.happypuppy.com

Tim' sClubhouse，是一个新办的 Homepage,丰富的内容,新颖的界面使它快便与“快乐的小狗”平起平坐。在 Tim' sHomepage 的左边，是个很方便的菜单，包括厂商主页表,热门游戏列表,秘技提示攻略区,硬件讨论区，电子杂志区，新闻组，试玩区等。浏览者无需在 NETSCAPE 中重复“Back”“Forward”的动作,就可以选择新的区域去阅览。而且这是个包括了 PC 游戏与 TV 游戏的主页。但是这个主页也有两个小毛病。一是如果你在该主页注册了使用权后，该主页的系统会隔三差五的给你发 E-mail 告诉你某主页地址变更。本人至少收到过 15 封左右的地址变更信,但只有两次是真的变动。虽然给他们发一个带有奇怪密码的信便可中止此行为，但又怕哪天地址真变了又找不到家了。另外就是 DEMO 版的更新问题。通常主页新后会在新东西前加入醒目的“NEW”的字样,但 Tim' s 主页经常更新后会加入一些很老的游戏的 Demo 版（正版都发行了)，让人有种滥竽充数的感觉。尽管如此,Tim' s 的主页还是必看不可的。



URL: http:// www.heaterworld.com/timspage.html

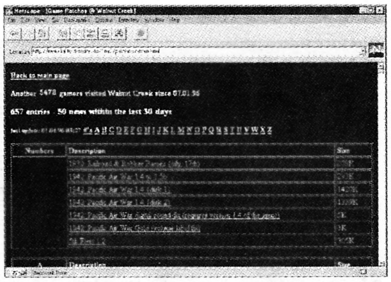
现在的 PC 游戏，声光效果越来越好，但难度也越来越高。这样一来，攻略与秘技便成了玩家们的救命草。在 INTERNET 上，收集攻略秘技最全最新的，恐怕是这个“掠夺者中心”(SpoilerCenter)了。听名字好象是个 Piracy 的中心，实际上这里很正规合法。“掠夺者”收集秘技攻略的方法，是在自己的主页“悬赏”某某游戏。过不久自然会有绝顶聪明的玩家送上门来。速度之快令人吃惊，《黑暗之蛊Ⅱ》发行后的 3~4 天，这里就已经收到了玩家送来的攻略，《银河飞将 4》的秘技也是在这里最先公布的。“掠夺者”主页将游戏分为“冒险”“动作”“RPG”等类型，然后每一类中又按公司分类。这样一来，只要知道游戏类型与厂商，就能很 Easy 的找到您需要的东西。不过，“掠夺者”也不是无所不有，有时



也会让用户大失所望。另外“掠夺者”的主页设计过于简朴,白花花的一片,能改改就好了。

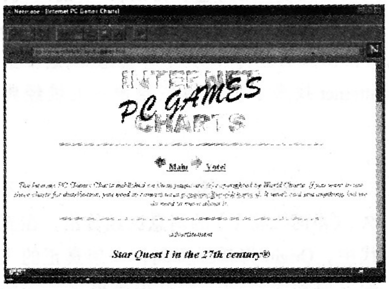
URL:http://www.et.ee/veiks

一个游戏,有时可能因为急着推出,有些 Bug 还没有除掉,就上市了。为了对得起玩家,游戏厂商总是要出一些 Patch(除 Buy 升级版补丁),让玩家自行除错升级。但是东一个，西一个的找起来太麻烦了。这个主页里收集了几乎所有的英文游戏 Patch。如果您在玩某个有 Bug 的英文游戏,就去这里找找有没有 Patch 吧!



URL: http:// www.inftu - dresdende/mr2/patchescdrom.html

游戏排行榜，一种可以了解游戏孰优孰劣的列表。在 INTERNET 上,有一个综合性的排行榜结点，这就是 WorldCharts。在 WorldCharts 中，分为 PC 游戏排行榜，国际电影排行榜，流行音乐专辑排行榜及流行音乐单曲排行榜。当然我们注意的是 PC 与 TV 游戏的排行榜。这两个榜是每周更新一次,列表中用图标标明了游戏的平台系统,类型,发行方式等等。由于 PC 游戏有 DEMO 版这一特点，PC 榜中还包括了一个“Download40”榜，也就是下载最多的前 40 个游戏榜,用户在浏览该榜时,可以顺便下载自己有兴趣的东东。排行的产生,是由用户投票产生，只要在画面中点一下“I' llVote”，就可以参加投票了。怎么样，试试吧。



URL:http://www.xs4all.nl/jojo/index

文/软体动物

Document Done

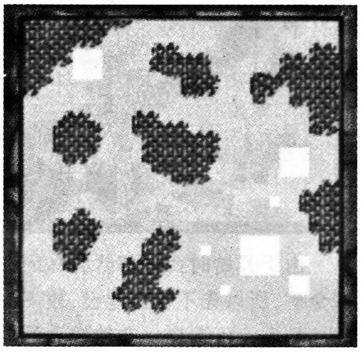


《魔兽争霸Ⅱ》完全攻略

（下）

兽 人 战 役

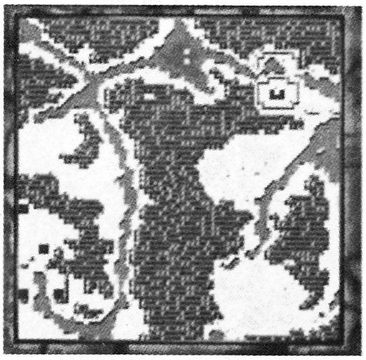
第一关



任务：建造一座兵营和四座猪舍。

本关的攻略方法与人类战役的第一关大致相同，注意让武士统一行动。

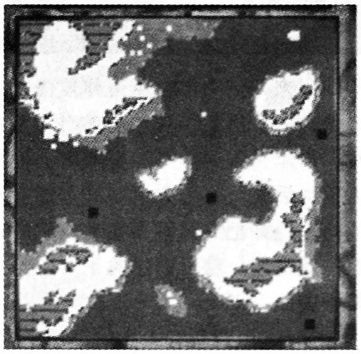
第二关



任务：营救被俘的投石手，并让它们返回到能源权内。

救出俘虏后，要将它们送到左方的小基地内，所以要先派部队消灭沿路埋伏的人类士兵以使我方人员顺利到达能源圈内。

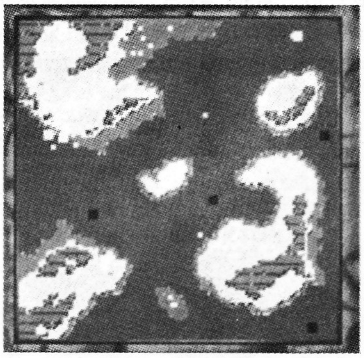
第三关



任务：建造一座造船厂和四座钻油平台。

（攻略方法同人类战役第三关）

第四关



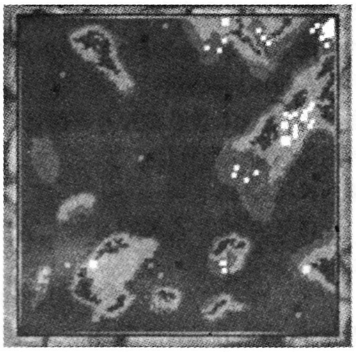
任务：摧毁人类的村庄，全歼联盟防卫部队。

（攻略方法同人类战役第四关）

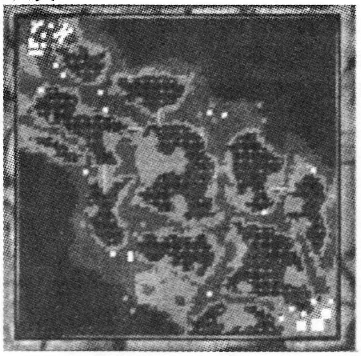
第五关

任务：夺回 DUN 地区，摧毁人类的村庄。

先夺回被人类军队控制的 DUN 地区，随后的攻略方法同人类战役第五关击败攻击村庄的兽人之后。



第六关



任务：护送我方食人魔返回能源圈内。

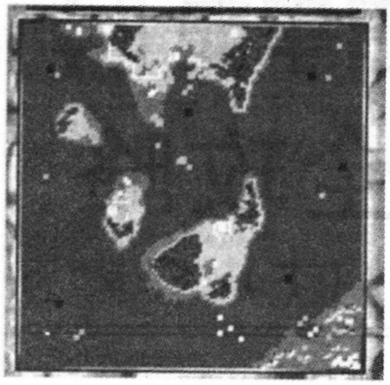
本关开始时我方部队处于左上角的道路上，要想将食人魔送回位于右下角的我方地内需经过重重关卡，而每个关卡都有人类的部队把守，所以我方要采取步步为营，诱敌深入的办法，将敌人的军队一一消灭后再送食人魔回能源圈即可。

第七关

任务：夺回我方的运输舰，摧毁人类的村庄。

本关岸边的两艘运输舰在游戏刚开始时就会自动被我方收复，可将部

队运送到中间的岛上，歼灭金矿前的守敌，然后在岛上发展自己的力量。

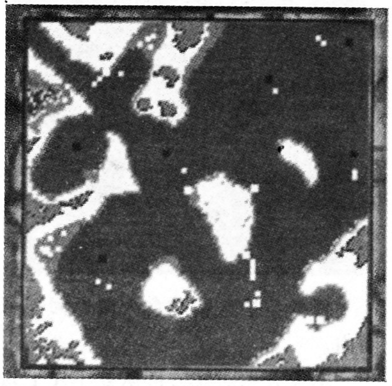


因为本关需渡海攻击位于上方岛屿上的村庄，所以重要的是全力发展海军力量，待制海权夺到手，即可发动攻击,但需注意人类在沿岸布置的巨弩，否则舰队会受到重创。

第八关

任务：摧毁人类的城堡，保护Runestone。

本关我方基地可供发展的地域并不宽阔,可全力发展海军,并派战舰把守住海湾的入口处，然后选择一个有金矿的岛屿进行发展。攻击人类的城堡时需注意人类沿岸部署的巨弩和警

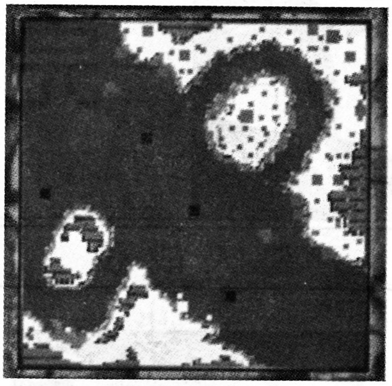


戒塔，同时还要小心敌人的潜艇对我方进行偷袭。可将飞艇调到我方造船厂附近，一旦发现敌人的潜艇立即予以击沉。本关可直接攻击中间岛屿上的人类城堡,然后占领 Runrstone 结束本关，也可以先攻击人类右下方的村庄再回过头来攻击中央的岛屿，这样可获得较高的分数。

第九关

任务：在前方岛屿上建立一座要塞和一座造船厂。

本关要把自己的基地建立到原来人类占领的岛屿上，所以海军力量无可争议的应被列为优先发展的力量，注意我方基地的左、右两个角落各有几名人类的士兵埋伏，先派军队把他

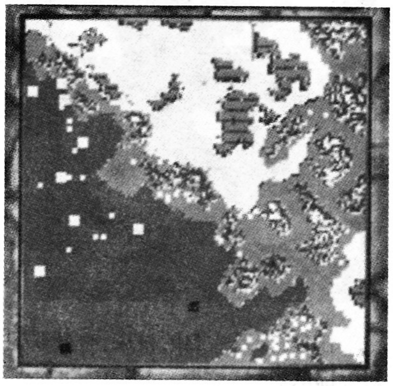


们找出来并消灭掉，免得你攻击时出来杀你一个措手不及。进攻时应注意敌人沿岸布置的巨弩和警戒塔，把敌人消灭后就可在上方的圆岛上建立我们的基地并把它升级到要塞，然后再建一座造船厂就可以过关了。

第十关

任务:摧毁所有人类的钻油平台，摧毁炼油厂,摧毁敌人的村庄。

本关我方队伍被山脉阻挡在海岸一侧，用环山内的小妖精炸开一条通道,使部队开进到可建造的区域内,发展自己的基地。注意，附近的树木很少,一定要有计划的使用木材;发展的



同时应派部队守住基地上方的几个山道,以防敌人的袭击。本关要摧毁的目标较多,所以海军和陆军要同时发展,小心敌人潜艇的偷袭。

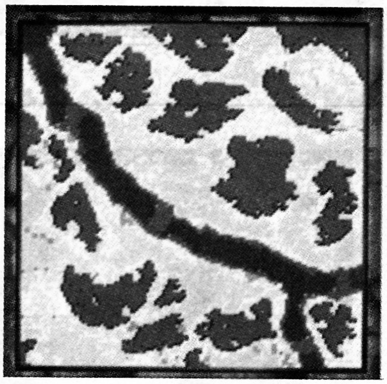
第十一关

任务:摧毁敌人的弓箭手基地。

本关在地图的各个角落都有敌人的弓箭手埋伏着，应多制造食人魔利用它们的速度和勇气术逐一消灭散布在我方基地四周的弓箭手。发展基地的时候，敌人一般会派少量的弓箭手从我方基地左上方对基地进行偷袭，应小心防范。攻击地方村庄时先派投石器摧毁敌人的警戒塔，再派食人魔扫荡敌人的村庄即可。

第十二关

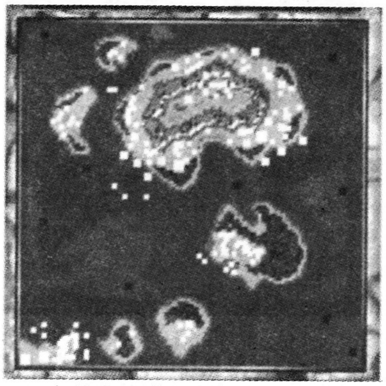
任务:摧毁敌人的所有建筑物。



由于开始时我方部队的岛屿上没有金矿,所以先不进行建设,攻下附近的岛屿后，可选择一空地较大的岛发展基地。然后逐一消灭较小的岛屿,最后集中力量攻击中央岛屿时需派小妖精将岛上环山炸开一条通道才能消灭所有敌人。本关有不少的敌潜艇在海里等待机会偷袭我方舰队，所以舰队应配备一艘潜艇,以免遭受损失。

第十三关

任务:摧毁敌人的村庄。



本关先扫清左下角金矿附近的敌人,然后在金矿附近建设基地,同时派部队清除通往岛屿路上的守敌，占领要塞并驻军把守，发展海军力量守住沿海地区。其它的钱和木全力将基地

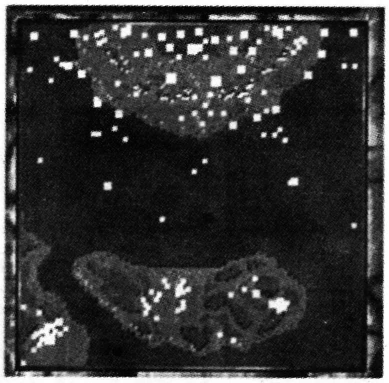


升级，立即建造龙穴，发展飞龙，当飞龙部队建立起来后，就可以让投石器摧毁敌人的警戒塔，用飞龙为主要攻击力量扫荡敌人的村庄了。

第十四关

任务：摧毁你所能看到的所有建筑物。

本关是最后的决战，开始时我方部队有一部分被分隔在另一座岛屿上，迅速发展海军力量，将他们接回基地。然后壮大守军的实力，尽全力使基地升级，使得基地可以建造龙穴，最后是否能够胜利就看你的飞龙建造得够不够多、够不够快了。



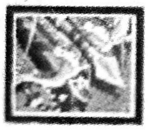
兵种介绍：

一、人类部分：


农夫


武士


射手


巨弩


骑士

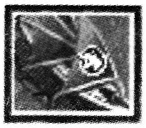

飞行器


矮人小队


魔法师

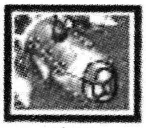

战鹰


油轮


驱逐舰


运输舰


魔力战舰


潜艇

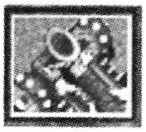
1、农夫(Peasant)：有采金、伐木和建造功能，训练耗金400。
2、武士(Footman)：一般的攻击力和防御力，训练耗金600。
3、弓箭手(Elven Archer)：攻击距离较远，防御力较低，可通过木材厂升级，训练耗金500、木材50。
4、巨弩(Ballista)：攻击力强，攻击距离远但防御力和移动力低下。训练耗金900、木材300。
5、骑士(Knight)：攻、防能力及移动力高，并可经由教堂获得魔法能力，训练耗金800、木材100。
6、飞行器(Flying Machine)：移动力和索敌较高，侦察用。训练耗金500、木材100。
7、矮人小队(Dwarven Demolition Squad)：工兵，可自爆炸开山脉等路障。训练耗金700、木材250。
8、魔法师(Mage)：强大的魔法能力，防御力较低。训练耗金1200。
9、战鹰(Gryphon Rider)：终极武器，攻、防、移动及索敌均佳，战争后期的主要武器。训练耗金2500。
10、油轮(Oil Tanker)：寻找海上油床、建立钻油平台并运送燃油。建造耗金400、木材200。
11、驱逐舰(Destroyer))：初期的海军力量，攻、防及索敌能力一般。建造耗金700、木材350、石油700
12、运输舰(Transport)：运送陆上部队，防御力较低。建造耗金600、木材200、石油500。
13、魔力战舰(Battleship)：海军的巨型战舰，强大的攻、防能力。建造耗金1000、木材500、石油1000。
14、潜艇(Gnomish Submarine)：水下攻击力量，能力一般。建造耗金800、木材150、石油900。

二、兽人部分：


工人


士兵

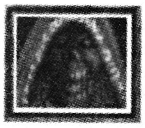

飞斧手

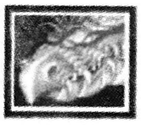

投石车

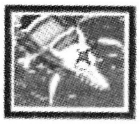

食人魔

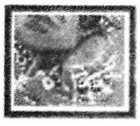

飞艇

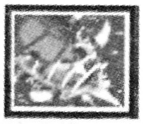

妖工兵

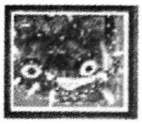

幽灵骑士

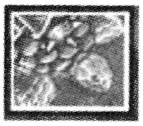

飞龙


运油船


驱逐舰


运输舰


巨舰


巨龟

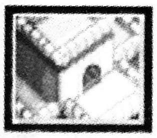
1、工人(Peon)：同人类农夫。
2、士兵(Grunt)：同人类武士。
3、飞斧手(Troll Axethrower)：同人类弓箭手。
4、投石器(Catapult)：同人类巨弩。
5、食人魔(Ogre)：同人类骑士，魔法能力不同。
6、飞艇(Groblin Zeppelin)：同人类飞行器。
7、小妖精(Groblin Sapper)：同人类矮人小队。
8、幽灵骑士(Death Knight)：同人类魔法师。
9、飞龙(Dragon)：同人类战鹰。
10、运油船(Oil Tanker)：同人类油轮。
11、驱逐舰(Destroyer)：同人类驱逐舰。
12、运输舰(Transport)：同人类运输舰。
13、巨舰(Juggernaught)：同人类魔力战舰。
14、巨龟(Glant Turtle)：同人类潜艇。

建筑物介绍

一、人类部分：

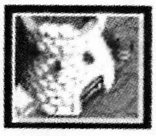

农场

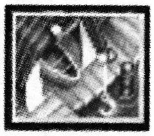

兵营

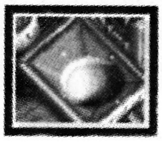

市政厅

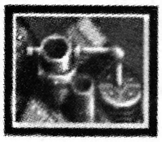

木材厂

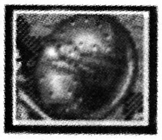

铸造厂


塔


造船厂


冶炼厂


炼油厂


研究所


马厩


教堂


魔塔

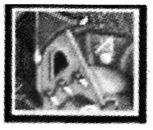

鹰巢

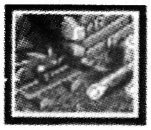
1、市政厅：(Town Hall)训练农夫；建造耗金 1200、木材 800。
2、农场(Farm)：为所有部队提供食物。耗金 500、木材 250。
3、军营(Barracks)：训练武士、弓箭手、巨弩和骑士。金 700、木材 450。
4、木材厂(Lumber Mill)：建造后军营可训练弓箭手，增加农夫伐木量 25 个单位。耗金 600、木材 450。(1)(Upgerade Arrows)增强弓箭攻击力 1 个单位。(2)(Elven Ranger)使弓箭手升级。(3)(Langer Scouting)弓箭手索敌能力提高 9 个单位。(4)(Research Longbow)弓箭手射程增加 1 个单位。(5)(Ranger Marksmanship)弓箭手攻击力增加 3 个单位。
5、铸造厂(Blacksmith)：提高武士、骑士和巨弩的攻击力，提高所有陆军的防御力。耗金 800、木材 450、石油 100。(1)(Upgerade Swords)提高武士、骑士攻击力 1 个单位。(2)(Upgerade Shidlds)提高所有陆军的防御力 2 个单位。(3)(Upgerade Ballistas)提高巨弩的攻击力 15 个单位。
6、塔(Tower)：警戒及防御设施。耗金 550、木材 200。(1)(Upgerade toGuard Tower)改建为警戒塔，用弓箭攻击敌人。(2)(Upgerade to Cannon Tower)改建为加农炮塔，无法攻击空中目标。
7、造船厂(Shipyard)：建造海军舰只。耗金 800、木材 450。
8、冶练厂(Foundry)：提高军舰攻、防能力。耗金 700、木材 400、石油 400。(1)(Upgerade Cannons)军舰攻击力加 5 个单位。(2)(Upgerade Ship Armor)军舰防御力加 5 个单位。
9、炼油厂(OilRefinery)：提高油轮石油开采量 25 个单位。耗金 800、木材 350、石油 200。
10、研究所(GnomishInventor)：制造飞行器和矮人小队，建造后造船厂可建造潜艇。耗金 1000、木材 400。
11、马厩(Stables)：建造后军营可训练骑士。耗金 1000、木材 300。
12、教堂(Charch)：建造后使骑士获得魔法能力。耗金 1000、木材 300。(1)(UpgradeKnighttoPaladins)使骑士升级并获得灵视术，观察未探索的区域。(2)(ResearchHealing)使骑士获得治疗术，可恢复体力。(3)(ResearchExorcism)(笔者一直未搞懂此项魔法用途，有知者请赐教，不胜感激！)。
13、魔塔(MageTower)：训练魔法师，并研究新的魔法。耗金 1000、木材 200。(1)(TrianMage)生产魔法师。(2)(ReseatchSlow)研究滞留术，使敌人的移动力降低。(3)(ResearchFlameShield)研究火轮术，保护我方部队，并对部队周围的敌人造成伤害。(4)(ResearchInvisiblity)研究隐形术，可偷袭敌人基地。(5)(ResearchPolymorph)研究必杀术，一击必杀。(6)(researchBlizzard)研究暴风术。
14、鹰巢(GryphonAviary)：训练战鹰。耗金 1000、木材 400。

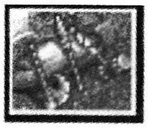
二、兽人部分：

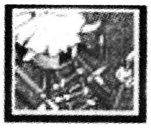

猪舍

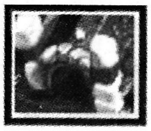

兵营


基地

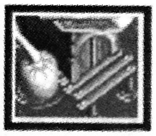

木材厂


冶炼厂

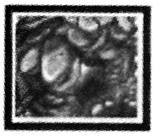

塔


造船厂


铸造厂


炼油厂


妖室


魔窟


祭坛


诅咒之庙


龙穴

1、基地(GreatHell)：同人类市政厅。
2、猪舍(PigFarm)：同人类农场。
3、兵营(Barracks)：同人类军营。
4、木材厂(TrollLumberMill)：同人类木材厂。(1)提高飞斧手攻击力 1 个单位。(2)(BerserkerTraining)飞斧手等级提升。(3)(Scouting)索敌提高一个单位。(4)(ResearchLighter)射程增加 1 个单位。(5)(Regeneration)飞斧手升级。
5、铸造厂(Blacksmith)：同人类铸造厂。
6、塔(Tower)：同人类塔。
7、造船厂(Shipyard)：同人类造船厂。
8、冶练厂(Foundry)：同人类冶练厂。
9、炼油厂(Refinery)：同人类炼油厂。
10、妖屋(GoblinAlchemist)：同人类研究所。
11、魔窟(OgreMound)：建造魔窟后，军营可训练食人魔。
12、祭坛(AltarofStorms)：研究魔法。(1)(UpgradeOgrestoMages)使食人魔获得魔法能力魔眼。(2)(ResearchBloodlust)使食人魔获得勇气术。(3)(ResearchRunes)使食人魔获得地雷术。
13、诅咒之庙(TempleoftheDamned)：训练魔法师，研究新魔法。(1)(ResearchHaste)研究急速术。(2)(ResearchRaiseDead)研究招魂术。(3)(ResearchWhirlwing)研究旋风术。(4)(ResearchUnholyArmor)研究邪恶的装甲部队。
14、龙穴：同人类鹰巢。

文/朱泓
责编/软体动物

COMMAND & CONQUER

联机攻略

《COMMAND & CONQUER》（以下简称 C&C）是美国 WESTWOOD 公司 95 年 8 月出品的即时战斗型游戏，它继承并发扬了该公司以前的《DUNE》（我们称为沙丘）的特点，为策略型游戏的树立了一个新的里程碑。自《DUNEII》发行取得圆满成功之后，其他一些公司也将制作即时战斗游戏放到重点课题上，并有象《WARCRAFT Ⅰ》《WARCRAFT Ⅱ》《WAR》等成功之作，但《C&C》的出现，确保了 WESTWOOD 在即时战斗游戏领域的霸主的地位。《C&C》的成功同它支持多人游戏是分不开的。

任何的游戏，同计算机对战，只要摸熟了计算机的套路，这个游戏也就将寿终正寝了。而同人对战则不同，人的思维并没有定式，互相揣摩，相互算计，是比较有意思的事。《DOOM》之所以能够风行全球，一度成为 94、95 年最佳动作游戏，也是这个原因。《C&C》的网络部分可最多支持四个人同时游戏，对战时遇到的情况千变万化，现笔者将多夜鏖战获得的一些感受告之大家，望能够起到抛砖引玉的效果。

武器篇

《C&C》提供两种组织共玩家选择，他们是：地球联盟军（GDI）和诺瓦兄弟会（NOD）。两种组织的武器并不完全一样，GDI 明显的正规军模样，其拥有的重型坦克可谓横扫千军。而 NOD 则是以武装恐怖组织的面貌出现的，虽然他们没有强大的进攻型武器，但隐型坦克的神出鬼没也是 GDI 无法比拟的。

《C&C》提供多种武器以便于不同情况下的作战，武器的种类大至有五类：人员、车辆、基地防御、空中支援和远程打击。

武器的种类大家有目共睹，我就不在此赘述了，现将其关系和特性列举一二。

士兵是游戏中不可缺少的兵种，在游戏开始阶段，其主要作用为：一、探察地形情况，为后续机械化部队的行进作好铺垫，如果顺利，还可以刺探敌人基地情况。二、保护家园，谨防敌人偷袭。三、潜入敌后，用小股部队骚扰敌人，使敌人延缓基地建设。当进入游戏中期，与敌人小规模接火后，士兵主要作用是：掩护己方机械化部队的行动，或搭乘运兵车辆或飞机直捣黄龙，攻占敌人重要建筑。在游戏的高潮，同敌人进行大规模会战时：士兵主要担任先头部队的任务。当敌人失败或己方败北时，士兵又有斩草除根或重复家园的使命。所以，利用好手中有限的士兵是成功的开始。

车辆是游戏的重头戏，大规模的装甲部队的冲锋往往是游戏即将结束的标志。在战争的任何时刻，如果没有强大的机械化部队做后盾，其结果往往是令人悲哀的。装甲部队的生死关系着玩家的存亡。

基地防御是不容忽视的，如果没有一个强大的基地作后盾，那么您的部队就只能是强弩之末。拥有适当的基地防御力量，可以使出击更加果断，免去许多后顾之忧。并且，基地的防御工事还可以使您不必在进攻前发誓说：不成功，便成仁。

空中的支援往往是另敌人手忙脚乱的关键，众所周知，大部分部队对于空军只能望天兴叹，少数的部队随可对付一两架飞机，但对一个机群来说，只是螳臂当车罢了。这样陆空配合的立体战争，哪有不胜的道理？

远程打击虽然占的比例不大，但也不可不管。NOD 的原子弹，可以使敌人建筑大面积受损，GDI 的卫星攻击可以即刻让重型坦克遭到重创。在同敌人交战时，万万不可忽视远程攻击力量的存在。

地形 & 建造篇

《C&C》中地形复杂，多种多样，有高地、平原、树木、岩石……有一马平川，也有山间小道，合理的运用地形，可以达到事倍功半的效果。

首先，基地的建设最好在屏幕的四角，因为，雄霸一方可以使基地的防御更加严密。然后就可以开始建设了，采金厂是获得资金的最主要办法，所以如果要做打持久战的

准备，资金供应的充足是必要保证，一般为三到四个为适当。采金场的位置要在基地的最外边，突出的采金厂既可以利于采金车的行动，又可避免敌军隐型车辆的混入。兵站和重武器工厂的建造要放到仅次于金厂的位置，这样方便车辆的调动。电站的放置要隐蔽、分散，并且，平时多建造一些备用电站是良好的习惯。因为，如果在双方交战时，突然电力不足，会使得往日固若金汤的防御体系彻底崩溃，其后果是十分严重的。直升机平台应该放在基地深处，如果飞机装弹的地方暴露在敌人的炮火之下，想必空军就不会那么得意了。最后，将基地封好围墙，在险要处安置好炮塔，一个完美的基地就建造成功了。

在游戏中基地的保密非常重要，如果你的基地不幸被敌人得知构造，那么，即将光临的不是原子弹，就是占基地的工程师。

在不同情况下，保护基地建筑的次序也不一样，大致顺序如下：

情况一：与敌人并未正式交火，属于发展阶段，主要保证设施依次为：建设中心（老家）、

重武器工厂、直升机平台、高级通讯中心（GDI 专用）、原子弹基地（NOD 专用）、电站、采矿场、雷达、兵站、修理场。

情况二：与敌人频繁小规模冲突，基地建设资金经常紧缺时，应：保证重武器工厂、直升机

平台、高级通讯中心（GDI 专用）、原子弹基地（NOD 专用）、电站、采矿场、兵站的安全，将依次卖出修理场，雷达（GDI 方），建设中心以缓解资金短缺，并且为大战做准备。

情况三：与敌人进行较大规模战争，并有望击溃敌军时，应迅速将基地中无用的设施卖掉，断绝敌人妄图借鸡生蛋的险恶用心，并免除自己的后顾之忧。全力以赴歼灭敌人。

情况四：与敌人进行大规模战争，但有些不支时，应：立即变卖高级通讯中心（GDI 专用）、原子弹基地（NOD 专用），以获得资金，保证重武器工厂、兵站的同时生产，前方部队与敌人交战争取时间，后方加速生产，积蓄力量准备与敌人拼个鱼死网破。

情况五：被敌人将基地毁坏后，拾到建设中心后，应立刻建设电站、兵站或直升机平台，做最后的抵抗。

联机技巧篇

在联机的情况下，还有一些特殊的技巧和不同的策略，现将其主要归纳为如下十二条：

一、在游戏的开始阶段，尽量探明敌人基地的位置，并且最好探出敌建设中心、重兵工厂、直升机平台、兵站的具体情况。并且不停的派小股部队骚扰对手，迫使其被迫提前建造基地防御设施。从而影响敌人发展速度。

二、在战争初期，应尽量避免敌人的探察，应极力隐蔽基地中各建筑的位置，应该尽量使重武器库和机场建立在远离敌人的基地深处。

三、在战争初期，核实敌人没有过多武器防卫其基地时，应果断派出运输车或飞机，将工程师运至敌重武器库附近，迫使敌人将重武器库拆除，这样将大大延缓发展速度。

四、如果能够在敌人重武器库刚刚建造完成时探明敌基地，可以较大规模发展空中力量，但不要轻举妄动，当凑齐四架以上飞机时，即可一举摧毁敌重武器工厂。

五、在战争的中后期，金钱的来源问题往往是胜负的关键，应建造少量空中力量或快速机动车辆攻击敌方采金车辆，这样可以使敌人因经费不足而举手投降。

六、在进攻时，应尽量以优势火力集中攻击敌人一个部队，尽量避免火力分散，应尽量避免在移动中与敌方交火。

七、部队防御时，应在桥梁、山涧等窄小路段设防，在敌强我弱时，这是一种很经济的对战方法。

八、在任何时刻，应尽量保持不断建设，不应该出现资金闲置的情况。

九、部队不要单独行动，在行动时，最好有防空车辆掩护，应尽量根据任务的不同需要搭配部队，并对其进行编号处理。这样才能在乱军中找到自己需要调遣的部队。

十、飞机出发前应进行编号处理，这样才能空中进行调度，并且，应该尽量不去攻击快速移动中的车辆或人员，应尽量远离 SAM 导弹等对空火力。

十一、对付敌人大量士兵时，应尽量打轧结合，切忌原地不动。坦克类应尽量避免与敌人大批士兵接触。

十二、大规模作战胜利之后，应立刻清扫战场，消灭余敌，避免死灰复燃的情况出现。如果

不幸战败，应该立刻分散剩余部队，尽快寻找箱子，力求东山再起。

不知道这篇攻略能否对于处在战火中的各位 GDI 或者 NOD 的将领有所帮助，这份攻略只不过是希望能够解救一部分整日被追得无处藏身的勇士们。虽然这份攻略所说的不够完全，但这也是笔者连日奋战所得出的。只要您能够不断实践，那么 NO PROBLEM。

编者按：

尹龙，曾是国家青年篮球队队员，现在北京捷鸿软件公司任企划，人巨高，长了一张娃娃脸，颇有喜剧效果。但是，在即时战略游戏方面，他与陈冰峰（曾在 4 月号上提供秘技）可谓打遍北京 BBS 族与 INTERNET 族无敌手，被本人及其他同好视为恶霸级人物（人不可貌相）。

与此二人对联机对战时，如不事先商量好，他们可在 3 分钟内将你的基地攻占。由于不少玩家来信要求谈一谈《C&C》，因此特约尹龙撰写一篇联机对战的心得，希望对正陷入苦战的玩家有所帮助。OK，SEE YA!

文/尹龙
责编/软体动物



不是你是玩游戏，而是游戏在玩你！

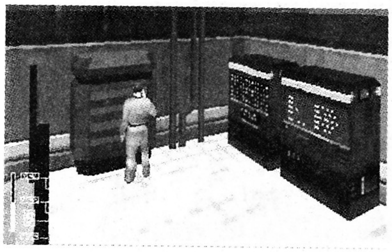
神出鬼没

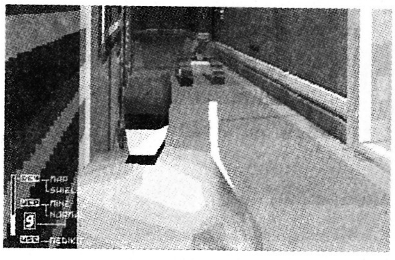
FADE TO BLACK 及其前作

机种 PC　类型 A·AVG　厂商 E。A　配置 486/66+8M RAM

读其书，不知其人，可乎？

玩游戏的时间长了，不免会对一些游戏的制作公司产生出一种特殊的感情。这其中，掺杂着欣赏、信任以及对他们创造出新的神奇世界的期盼。从不同公司出品的游戏中，我们看到的是不同的文化背景，不同的游戏理念甚至是不同的生命原则，生存方式。可见游戏是一种非常“人文”化的东西。喜欢什么公司的什么游戏很大程度上与玩家的文化素质，文化背景有关。





不过，还有另外一个问题：平时说起自己喜爱的游戏公司，大家想到的首先肯定是光荣，狼组，MICROPROSE，EA，WESTWOOD，SIERRA，INTERPLAY 等等等等（当然，对于台湾的那些公司我们可能觉得更为熟悉和新切些）。但除了这些美，日的大牌公司以外，你有没有留意过一些处于边缘地区游戏公司呢？实际上欧洲也有很多不错的游戏公司，尤其是法国，其游戏制作的技术水平，企划与美工都相当出色。笔者当年（好象是在很久很久以前的 XT，286 时代）曾对法国的 SILMARILS 公司情有独钟，痴迷于其出品的《科罗拉多寻金记》、《玛雅谜踪》、《毁天灭地》等游戏。那真是一个令人怀念的时代。我现在还有时把它们拿出来重温一下，而且发现自己仍是很欣赏这些作品，并能从中看出现在作品的一些不足！缺乏创新意识和想象力，急功近利的思想是当前游戏铺天盖地，精品善乏可陈的根本原因。

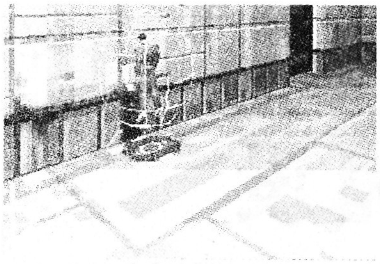
话说远了。因为上述几个游戏的原因，我开始注意法国的一些游戏。说来也巧，被我搜罗到的另一个法国公司－－海豚公司的游戏也是我很喜欢的动作冒险类型。（这使我又想起了 LBA，也是法国公司出品，也是动作冒险，也是故事性强，画面精美；真是有意思）其一代作品名为另一个世界（《OUT OF THIS WORLD》91 年出品）。是当时第一个采用了向量绘图技术（不是贴图！）制作的动作昌险游戏，动画和音效都很有特色，谜题与游戏情节结合得非常紧密，可玩性强，在国外产生了很大反响。后来推出的 II 代作品《闪电回归》(《FLASH BACK》也有译成《时空之门》的）更以每秒 24 张的动画速度来表现角色顺畅流利的动作，场景也更神奇华美。去年，DELPHINE 公司运用当前先进的 3D 向量贴图技术，制作了此系列作品的第三集：《FADE TO BLACK》

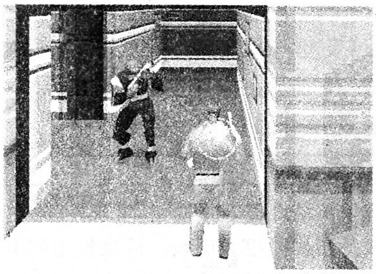
故事背景

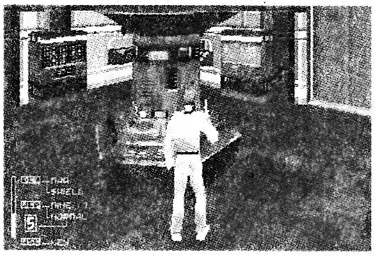
《神出鬼没》(台湾的译法，我想倒不如直接译成沉入黑暗更有味道）的故事延续自闪电回归的结局。话说科学家康纳在引爆外星人母星人的原子电站后，很幸运地找到一艘逃生小艇而逃过一劫。小艇也失去重力时，他将自己装在冷冻休眠舱中陷入深沉的睡眠。经过了十五年的漂流，康纳的小艇终于再度被发现，可是发现他的却是当年死敌——变形人。他们已经占领了整个太阳系。康那的命运很快











就决定了——永久地囚禁在月球上的人容所之中。不过，正当变形人恐吓它的阶下囚时，突然被一把持枪将的头轰个稀烂，而这把枪的主人就是反抗军首领。他对康纳所能提供的唯一援助。仅是前一天晚上藏在牢房的手枪与通讯器。

游戏框架

进入游戏之后，画面乍看起来跟Infograms的鬼屋魔影相去不远。主角与景物都是3D向量贴图方式所绘制的，随着主角的移动，画面观点会自动切到最具戏剧性的角度，带给玩家有如看电影般的感受(一般的，主人公背对玩家时是中景，转身后转成第一视角，感觉上很有点儿VR的意思)。除此之外，这游戏还可以让玩家自行切换观点，他可以按个键让主角转头向左右观看，画面将会以主角的观点来观察周遭的环境，就像飞行模拟游戏的机外观点一般，更增添几分临场感。玩家还可以控制主角的各种动作，包括行走、转身、奔跑、跳跃、蹲下或是拔枪攻击等。主角的动作可说十分地顺畅自然，和真人的动作相去不远。其实制作小组在处理人物时，是运用四部红外线摄影机。以各个不同的角度拍摄真人的动作，更驾数位化输入3D电脑工作站绘制而成，无怪乎动作是如此的细腻。

当主角遭遇巡逻的守卫或是保全机器人时，手枪或是跳跃就成了保命的工具。当主角玩家必须很快地转向敌人的方位拔枪进入射击预备姿态，再伺机瞄准射击。这把手枪只能尽援绝。此外，除了普通子弹之外，手枪还可以装填特殊的子弹，如穿甲弹、爆裂弹、追击敌人，当它被扔出时，遇到墙壁就会反弹，直到碰到目标才会爆炸，对于隐藏在射击死角的敌人特别有效。如果主角不幸中弹，身上的防护盾会抵消所受的伤害，但是能量指数将会逐渐降低，当防护盾能量耗尽，只要再挨上一发子弹主角就魂归西天去也。玩家必须利用特定地点才有的充电站，或是随身的充电器来补充护盾的能源。

“神出鬼没”的游戏舞台，是建构在一座十三层的月面基地之中，为了不让玩家在里面昏头转向，游戏还提供自动绘地图功能。这个地方充满了待解的谜题、致命的陷阱和凶恶的敌人，等待玩家去慢慢品味。游戏刚开始时，玩家根本就无法确定自己到底要作些什么，只能依照通讯器收到的电讯行事；随着谜题不断地解开与进一步线索的取得，玩家将会逐渐地了解到整个事情的来龙去脉，这也是除了动作与谜题外，最令人感兴趣的部分。此外，每当你完成交付的任务过关，就可以看一段精心绘制的过场动画。游戏还会将已经看过的动画列入资料库内，让玩家以后可以直接选择来看。过场动画是全程语音，如果听不懂的话，还可以切换成英文字幕。

功能键一览

F1、F2(窗口缩放)F3、F4(声音调节)F5、F6(音乐调节)F7(分辨率切换)320*200，320*240，640*480三种，其中SVGA效果要求CPU及显示卡要达到一定水准)

S(SAVE)L(LOAD)G(鼠标开关)J(跳跃)V(瞄准)B(扔炸弹)

M(地图) P(暂停) I(打开物品栏)，(亮度减小)·(亮度增加)

5(物品选择)8(向左后看)9(向右后看)

此游戏最好用键盘控制，其控制键集中于小键盘上，十分方便。

小键盘：5(走)8(跑)2(下蹲)1、3(左躲右闪)4、6(方向左右)

0(后退)·(180度转身)*(走一小步)-(瞄准)+(扔炸弹)

空格：开门等动作

BETER：上子弹

ALT：瞄准

CTRL：射击

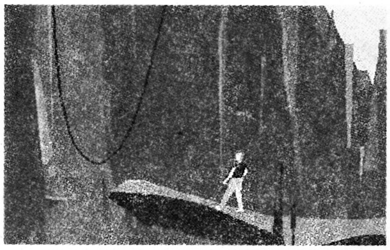
ESC：调出菜单，可上下左右作选择

我觉得，这是一个非常不错的游戏，尽管在人物的细致程度、控制方式等方面尚有待改进。不过，海豚公司的游戏程度都不低，要打穿它可不容易。何况，就我所知，目前国内外都尚无此游戏的攻略。

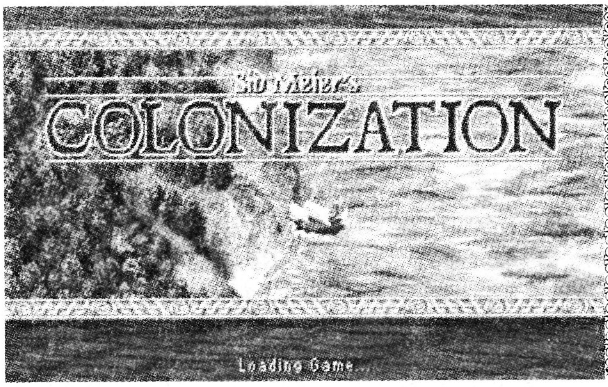
当然，游戏再难，我们也终究能解决掉。什么游戏又能和无比丰富复杂的生活本身相比呢?也正因为如此，我才更珍惜这份在另一个世界中探奇的感觉。一种可以不断摸索，不断尝试，拥有着广阔的自由的感觉。

编者按：在此文结稿时，本人已经从INTERNET上找到此游戏的攻略，洋洋洒洒3万多字的英文文本，本人还可以承受，欲读《神出鬼没》攻略，请必买本杂志！

责编/软体动物　文/严蓬







殖民帝国

为了西班牙的光荣
我任命你为新世界的总督
去吧!探索这圮新大陆
支配它,让它为你和我们国家带来财富与荣耀!

国王的任务及祝福，给你的是什么感受呢?无论如何,让我们出发吧。游戏《殖民帝国》就从这里开始了。

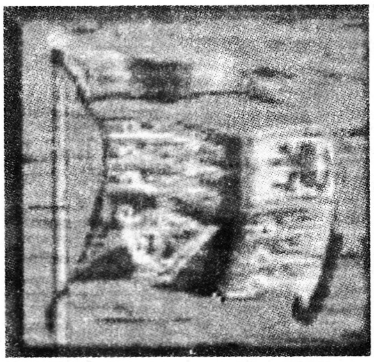
相信大家都听说过《文明》(Civilization)吧。这个游戏以其构思新颖、涵盖面广而又操作简便曾风靡一时。制作文明的公司是MICROPROSE,95年12期本刊介绍的《运输大亨》也是该公司的作品。1994年，MICROPROSE又推出了与文明类型相似的游戏《殖民帝国》，该游戏的策划中也包括了《文明》的策划SidMeler。笔者一直很欣赏这个游戏，但它却出人意料得不出名,但相信这是暂时的。

本来，欧洲商人一直是利用陆路从东方运送丝绸和香料的,但在15世纪中叶，这一通道被土耳其人封锁了。于是，各国都想从海上寻找新航线，打破这个封锁。有人设想沿着海岸往东，可以到达东方。于是有人成功地绕过非洲南角。而一位无畏的意大利人克里斯托弗·哥伦布在西班牙支持下,相信横穿大西洋,一直向西就能到达东方。在他航行了六个星期后,1492年10月12日,他到达了一片至死他都认为是印度的大陆。这就是美洲,当时被称为新大陆。

《殖民帝国》就是从一四九二年这个有历史意义的时间开始的。参加游戏中殖民地争夺的有英、法、西、荷四个国家。游戏者可以任选一方，各国的情况不完全相同。

移民者－－英国

殖民扩张时期的英国正处于宗教斗争时期。英国教会,自称是新教,其实仍保持着旧教会的许多传统，因此依然被那些改革者以及想要成为宗教



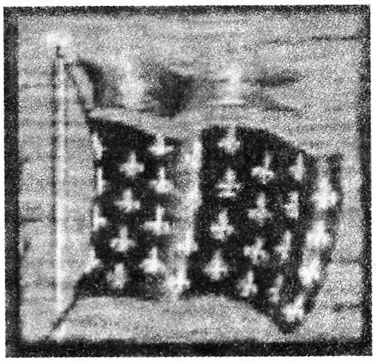
改革者的人所困扰。国王对于宗教事务简直一无所措，一会儿支持旧天主教,一会儿又支持某种新教教派。这样的情况一直持续到英国内战结束，克伦威尔的清教徒法规实行（1649－1660)。英国国王总在本土强迫宗教统一，但在遥远的殖民地，英国既不想管,也没有能力这样做。于是,新大陆就成为在旧世界受迫害的一些宗教团体(如清教徒、再浸礼教徒、教友派教徒)的天堂。

为了表示宗教性质的移民潮流，游戏者只要有一般国家十字架(Crosses)的2/3就能产生移民。

友好者－－法国

法国是新大陆的迟到者。法国的第一个固定的殖民地在加拿大的圣劳伦斯洒畔。那里几乎是美洲大陆的最北端,气候寒冷,但幸运的是适合毛皮贸易的需要。因此法国人发现与当地的印第安人合作是最适合不过的了，这种关系一直延续了很长时间。法国的堡垒、使节团、贸易站很快遍布了圣劳伦斯河流域，却总能与当地土著人保持良好的关系。

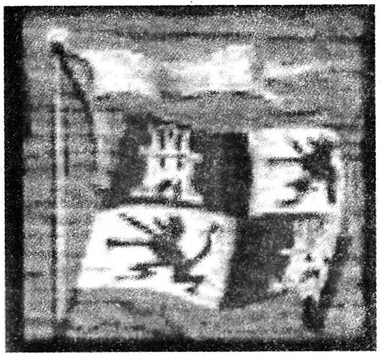
为了表示法国与当地印第安人合作的出众能力，法国殖民地及军队所



引起的土著人的惊慌，只有其他欧洲势力的一半。

征服者－－西班牙

1492年，哥伦布发现美洲的同一



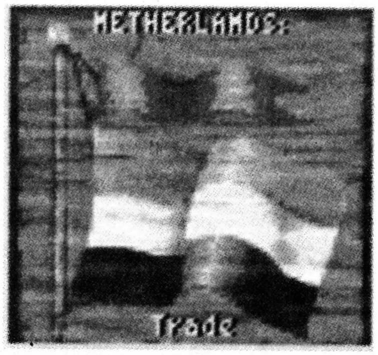
年，西班牙结束了长达七个世纪的收复失地运动。于是这一代好战的西班牙人又踏上了在美洲扩张的新路，而无忧无虑的美洲印第安人更让他们欣喜若狂。西班牙人在美洲的前一百年，就光是征服、掠夺、破坏无数的美洲文化。西班牙征服者赫尔南多·科尔特斯(HermamCortes)在1519年到达维拉克鲁斯(Veracruz)时，只带了几百人，只在两年时间中，就征服了阿兹特克帝国。

为了表示西班牙人在人类文明史上这突出的、丑陋的一页,游戏者在掠

夺印第安人村落村落时可以得到50%的战斗奖分。

贸易者－－荷兰

在殖民扩张的季节，新教的荷兰省从旧教的西班牙那里得到了独立。作为一个由商人及渔夫组成的海上国



家，荷兰的大型商船队及捕渔船队总是出现于北海及波罗的海，不同于其他的对手。荷兰只被其商业行会制约着，因此荷兰的军事、政治、外交无不围绕着贸易二字。

为了表示荷兰强大的经济力，以及航运、商业、银行业中取得的成就，游戏者在与阿姆斯特丹（Amsterdam）贸易时可得到奖分。并且，在阿姆斯特丹，商品的价格不会象其他欧洲港口那么容易崩溃。

游戏有五级难度，为发现者（Discoverer）、探险者（Explorer）、征服者（Conquistador）、统治者（Governor）、总督（Viceroy）。然后，根据你的性格爱好，选择一个国家，组成你的探险队，开往新大陆吧！

在一开始，玩家拥有一艘船及两队殖民者－－－一队军队（Soldier）、一群拓荒者(Pioneer)。

所谓的军队，即是一队殖民者装备了武器；拓荒者，即是一队殖民者带着工具。也就是说，任何人，只要装备了武器，即是军人；任何人，只要带上了工具，就是拓荒者。这是《殖民帝国》的一个特点，请务必记住。

到了新大陆，第一件事情就是要找个地方落脚。也就是说，我们将要建立第一个殖民地。

同《文明》及《中国》类似，《殖民帝国》的资源采集包括了殖民点及其周围八个地区。第一个殖民点是很重要的，同时，你以后殖民点总是在它附近的。

首先，你目前的交通运输工具只有船只，因此，这个殖民点必须是靠海的，其次便是资源问题。

游戏中最重要的资源是食物（Food）、木材（Lumber）、及矿石（Ore）。食物是最容易取得的，因为除了南美洲的沙漠以外，到处都有充足的食物；木材，美洲大陆还处在原始状态，到处都是树木覆盖着，这也没有问题；矿石，只有山脉及矿物质（Minerals）有，这不是随处可见的。

不要把殖民地建在食物不中的地方，如沙漠，更不要建在有矿产或特产的地方，因为这些东西经过专人收集可使产量成倍提高。

在你登陆以后，当地的印第安人会与你交涉，问你是否愿与他们友好相处，在你建立殖民地之后，他们常会送给你他们的特产，偶而也会问你要一点东西。总的来说，当地的印第安人待人是非常友好的，但他们时常会因殖民者的军事调动，或越界表示不满。(用鼠标右键可以探查某块地区的归属)。在离殖民点比较近的村落上，以感叹号的多少及颜色来表示土著居民对你的态度。如果由绿色变为红色，那么，愤怒的印第安人将会进攻你的殖民地，感叹号越多的话，他们越容易激动。

这仅是第一步，建立第一个殖民地。在你建成第一个殖民地以后，就开始拥有自己的国会(Congress)了。陆续将会有一些历史名人到你这里报到。他们个个身怀绝技，能为你带来不少好处，他们也正是一个殖民地国家的奠基人(FoundingFather)。

这个游戏，可以说就是不断地把在欧洲港口出现的移民接到新大陆来，参加你的殖民行动。但这个游戏决没有这么简单。

建立完了第一个殖民地，接下来应该好好地建设它，这样才可以有一个在新大陆上的稳固立足点，将来才能够继续发展。

第一件事，就是发展殖民地的人口。殖民地的每一个人都有自己的产品，有些是实在的，有些是象征性的，政治家(Stateman)就是这样。他们的产品是钟（Bell)，可以理解为敲钟，通知人们时间，使人们能够有规律地工作，休息。游戏中，他们可以提升人们对于自由的热爱。人们有了追求自由这个共同的目标后，更容易和平共处了，一个殖民地就可以容纳更多的移民。一开始，如果没有政治家努力的话，只能容纳5队移民，但是如果有许多政治家共同努力的话，会很快上升的。为了尽快建立一个坚固而又有价值的据点，这是很重要的。

其次是拓荒者与士兵。拓荒者的任务是清除森林以及开垦土地，还有造路。这对于一个新殖民点是很重要的，而士兵身上带有武器，只有他们才能保护薄弱的殖民地不至于因为印第安人及其他殖民地的袭击而轻易消失。因此，一开始，先不要急于把武器与工具卖给土著居民。让军队驻防(Fortify)在殖民地门口，让拓荒者先在殖民地外工作。让船只不断地到欧洲的港口接新产生的移民到殖民点来。

粮食是必须的，而一个殖民点中不能挤太多的农夫（Farmer)。因此提高粮食产量是必要的。与《中国》不一样，《殖民帝国》在建立完殖民点以后仍可以在原地清除森林，开垦等等。由于这是不需要采集者的，应该先完成它，再找一个粮食高产的地形开垦。如平原（Plain)，或者看看隐藏的地形这个命令，绿色越深的，粮食产量也越高。造路也是很重要的，因为经常会发生在野外行走的欧洲人或是货车受到敌人袭击的事件。在路上，移民可以走三格，而没有路的话，每次只能移动一格，要知道，外面的世界很危险。此外，造路还能提高采集区内如树木、毛皮、矿物、银之类的产量。最好此时造一条可以通往印第安人村落的路，为以后与他们贸易作准备。

这时，你的殖民地迫切需要有专门技术的人才，因为欧洲移民的不断前来，远远超过英明的政治家所能给你带来的就业机会。至少一点，如果有专业的政治家的话，那么情形会好得多。同时，尽量不要先考虑开辟第二个

殖民点。因为那是一件分神而又分散力量的事情，这说明你要面对更多容易暴怒的印第安部落，而且还不一定有钱从欧洲购买足够的武器去保护它。

殖民地不但需要政治家，也需要熟练的农夫，也许还有专业伐木工人、职业木匠，因为他们往往一个人可以抵两个用。如果游戏者幸运的话，他们会出现在欧洲的港口。

如果你已经是一个有钱人的话，也可以委托皇家大学培养，但“委培费”是昂贵的。这时，在新大陆的你，可以试着让一些无特长的平民或是仆人（IndenturedServants）到印第安人村庄里去生活，也许他们可以教会你所技能。

这时，在欧洲的港口，也许会出现两类有技能的移民，耶稣会传教士及侦察员（已有马匹的）。1584年一位名叫理查德·黑克罗特的地理学家写了那本著名的《西方殖民论》，他认为基督教徒的责任就是把印第安人感化为基督教徒。传教士的想法即源于此。他们可以到土著人村落中传教（这时候，若部落上出现一个十字架，则表示传教成功，有了共同信仰的印第安人，不再容易动怒了，EstablishMission）其他的任务还可能有攻击其他国家的教会（DenounceHeresyofXXXMission），煽动印第安人（InciteIndians）。最好在JeandeBrebeut出现前不要用那些非专业人士作传教士。

配备了马匹的侦察员，行动很快，同时他们也是外交使者。在印第安人的村落中，侦察员可以打听到他们的特长、贸易的意向。在欧洲人的殖民点，侦察员可以侦察到堡垒中的情报，也可以求见他们的首脑。

以上是建设第一个殖民地的情景，也是笔者心目中最理想的情景，拓荒者在殖民地外不停地开垦，造路，士兵在门口保卫着殖民地。先是政治家，农夫构成一个有条不紊的社会，然后加入了木匠与伐木工，为殖民地建设各种建筑，提高生产效率，这构成了一个不断充实的社会。没有技能的平民，自由仆人（有犯人和由于过去的罪过还在接受惩罚的人，如果在战斗中立功或是勤奋工作，可以被赦免为自由仆人，再有功，则能变成自由民），到四处学习建设家园的技能；耶酥会传教士到附近的土著人村落中感化印第安人，使彼此之间能够更加和平地相处；侦察员则到较远地方寻找有用的专门技术，而在殖民地的你，聆听各种消息，传闻（其实是看），并热切盼望着欧洲人才的到来！多么欣欣向荣啊。

在这段时期，也可以试着通过陆地或海上方式与当地人贸易了（TradeWithVillage）。一般来说，只要与一个村落贸易就能让你发大财，最好选那些首都（Capital），更是富有。不过大多数首都都在内陆，这就必须让木匠为你造货车（Wagontrain）。印第安人一般对工具、马匹、枪支、烟草、货物比较感兴趣，而他们的矿石、衣服、大衣、毛皮则能让你再赚一票。只是不要太心黑，讨价还价要适可而止，不然会弄得你很尴尬的。

随着钱一点一点地增加，你一下子变得富有了，那么就去买艘西班牙大帆船（Galleon）吧，它能使你可以进行大规模交易了，也标志着你进入了第二个阶段，扩展殖民地！

现在，你有了一个牢固的根据地了，现在里面有什么呢？应该有学校、铁匠铺，如果你如我前面所讲的一样，人口集中在一座堡垒中的话，也应该有更好的建筑（许多有用的建筑只有人口达到一定数量时才能够建设），例如大学、海关，甚至各种工厂、教堂（只有有了教堂以后才能直接在殖民地产生教士），并且，这时你应该也有了许多紧缺的人才，因为通过贸易你赚了大笔大笔的钱，“委培”真是太便宜了。由于你的第一个都市是个大都市，人口多，那就留下些专业骨干，把一些多余的居民派到别处建造新的殖民地。

然后，在大城市兴办教育，把那些生产效率不高的居民一个个地叫来。教给他们技能，然后再回去建设自己的家园。（用不着再四处奔波地去求学了）殖民地人民本来是很幸福的。比方说英国移民，尽管他们之中很少有人去过英国，但他们仍以英国人自居，并为此自豪，更让他们感到幸福的是远在天边的国王管不着他们。但是，后来就不同了。国王为奢侈的生活及对外的战争使国家负债累累，并且以不断增加税收的方式想弥补这个亏空（如果殖民地抵制该税收的话，国王将会禁止母港与殖民地之间某项货物的买卖作为惩罚）。不但这样，更可怕的是，印第安朋友需要的货物，由于殖民者过度购入，使价格上升，从新大陆经殖民者之手的货物，由于数量过多，引起价格崩溃，节节下降，看来贸易这条路已是走不通了。再说，钱的最佳目的就在于从欧洲带回一些新大陆缺乏的人才。那就不干了，反正新大陆有各类教师，也有一流的学校。

这样，殖民地又开始了一个新的运动，那就是新的移民运动。这是新的阶段，这次移民，不再是移一些无用的人，而是一些富有能力的人。第一批也许是拓荒者一名、农夫一名、政治家三名（都是专业的）。然后，第二批是伐木工人、木匠、矿工、铁匠等人，可以说完全是有计划的移民。这个时期，全殖民地已经找不到需要购买的产品或工人，因为殖民地完全可以自给自足，不需把货物转化成货币，再把货币转化成货物，这是非常吃亏的。此外，所有殖民地，都应塞满了牧师，他们生产的物品也就是象征性的十字架（Crosses），代表宗教自由。十字架越多，欧洲追求宗教自由的移民产生得也越快。

我相信，任何在此时的殖民地都是强盛的。但是，强盛的殖民地并不是这个游戏的最终目的。人民要求自由，要求独立的呼声越来越高，尤其是国王不顾人民的反对，强行抽取印花税（StampAct）。印花税规定所有正式书写东西以及印刷品都要抽取税金，看来国王与殖民地人民真是越来越远。看来也只有拿起武器，宣布独立！（DeclareIndependence）如果幸运的你，能够战胜国王强大的军队，那么，你将完成《殖民帝国》的历史使命，人民将会以怎样的方式纪念你的功迹呢？

文/一心　责编/软体动物

PC秘技 PC秘技 PC秘技 PC秘技 PC秘技

烈焰钢狼传 敌人攻击失效 TEST:NO

在敌人攻击时连按ESC键两次，可使敌人的攻击失效。

镇暴特遣队 敌人现身法 TEST:YES

在镇暴特遣队中，敌人需在索敌范围内才会现身，所以很容易中埋伏。没关系，本游戏可谓作得十分开放，CRWMAP.TXT中就描述了各关的情况，只要把第二行的MAP MAX=80的0改为2，任务开始时敌人就会全部现身了。

银河飞将4 让自由更加自由 TEST:YES

银河飞将4的标题名为自由的代价，为了让争取自由的方式更自由，请用以下秘技，通常进入游戏用WC4命令，开启秘技只需加上参数：

WC4-mitchell：这是三代开启秘技的方法，不过这次不管用了，游戏会说"mitchell"已经不在这里工作了。"

WC4-mitchell2 同上

WC4-chicken 这是玩家最需要的，进入游戏后按Ctrl-w可干掉负定敌人，按Ctrl-Alt-w干掉所有敌人。

PITFALL 完全秘技 TEST:YES

在游戏中键入：

meowmeowlikemeowman:加到9条命

eatmorebran:加到9次续关

hatman：键入一次主角会变成粉笔画的人，键入第二次主角正常，便天上会掉小人，键入第三次恢复正常。

Iddqd:游戏会说"这不是DooM"并展示制作群的照片

framerate:帧数查检测

fiveasypieces:跳到第五关

pumpyouup:每种武器都加到99

letsdothetimewarp:可玩到Atari版的pitfall。

idbaythafforadollar:可任意选关

蚯蚓战士 完全秘技 TEST:YES

hatman:把Jim变成粉笔人

iddqd或idkfa：展示不同的制作群照片。

itsawonderful:加命

onandonandon:加续关数

slaughterhouse:可任选前5关

popquizhotshot:加子弹到1000发

justwhatyouseepal:加电浆枪9发

threemileisland:加满血

romario:允许选择前十一关

getthecheesetosickbay:允许选择全部关

pulsating:变成大头

festering:变头模式2

pusfilled:变头模式3

百战天虫 增加新武器 TEST:YES

对战中按鼠标右键是武器选单，此时键入baabaa，武器会增加两种威力强大的武器--香蕉炸弹(会变成五个破坏力巨大的香蕉)和绵羊炸弹(会跳呀跳呀，然后，轰！)

双子星传奇 随时补给 TEST:NO

在游戏中同时按下BIG，可以恢复生命再喷气背包的能量

同时按下Ctrl+Alt+Rshift+F12，屏幕会显示主角当前的坐标点。

Cyril Cyberpunk 完全秘技 TEST:YES

RSGOD 不死 RSFLYXXYy:跳到某座标

RSDOC 满血 RSGRAV 无重力

RSGOODIES 加满枪，子弹 RSNUKE 杀死本关怪物

RSKEYS 加满钥匙 RSLIFE 加命

RSFUEL 加满喷气装置油料 RSNOWALLS:不会撞墙

RSSHIECD 盾打开 RSDIE 卒死

RSEND 跳到下关

RSLEVnn 选关

DESCENT2 天旋地转2秘技 TEST:YES

GABBAGABBAHEY:失去99%的盾与能量

ZINGERMANS 不死

MOTHERLODE 加武器

ALIFALAFEL 加副件

EATANGELOS 武器变成自导

CURRYGOAT 加满钥匙

JOSHUAAKIRA 打开全布地图

WHAMMAZOOM 跳关

BITTERSWEET 穿墙

魔法门英雄无敌 无敌密技 TEST:YES

在游戏中，键入以下数字可以开启密技：

695100 强迫胜利 784510 强迫失败

876102 给目前正在行动的英雄所有法术

200978 提升目前正在行动的英雄经验值

528921 给目前正在行动的英雄十只狮鸠

903376 加一千黄金及一些资源

101495 显示所有地图

软体动物语：由于本期版面紧张，史莱姆诊所继续停刊一期，请各位读者见谅。

责编：软体动物



游戏的本质

文/叶伟

人们总是喜欢把事物简单的分为“好”和“坏”两类——尤其是对还不能完全接受的新生事物。尽管从辩证唯物主义的观点来看显得过于简单和幼稚，但这种观念早已根深蒂固于我们的脑子中。因此，人们对电子游戏也使用两分法，是相当自然且能够理解。

但是，对电子游戏却偏偏很难作出“好”或者“坏”的结论——这并不是因为它是多么的复杂和富有内涵，这仅仅是因为：它实在太简单。

事实上，电玩和电影一样，只是一种纯粹的娱乐形式。把它的作用和价值过分夸大或贬低都是毫无意义的，它的使命只是供人娱乐和消遣。对电子游戏的认同，其实就是对“娱乐”这个概念的认同。

娱乐是一种使人身心松弛的活动，它以时间的牺牲换来个性的满足。从事业的角度来说，娱乐是颓废的；从个人的角度来说，娱乐是积极的。然而无法否认的是：人类的生命实在是太有限了，娱乐固然是人生必不可少的调剂，但它以时间为代价，无疑是无大益、而有小害的。

显而易见，电子游戏所充当的就是这种无大益、有小害的调剂角色。对这种调剂品存在必要性的认识，决定了对电子游戏的根本看法。

中国的传统文化造就了中国人的传统思想定式。不管是吃汉堡包还是坐奔驰车，这些观念都不是那么容易改变的——比如说娱乐。即使是在九十年代末的今天，人们还是坚持相信“万般皆下品，唯有读书高”的仕途之路，以及“吃尽苦中苦，方为人上人”、“生于忧患，死于安乐”的奋斗方式。在诸如此类的种种古训中，你并不能找到一丝娱乐的影子。

但是，这并不说明它不接受娱乐。自古以来，我们都是把“成功”、“享受”和“娱乐”视为一体的：“娱乐”是一种只有“成功”以后才能得到的“享受”即“苦尽甘来”是也。而在“吃苦”的奋斗阶段，人们对“娱乐”敬而远之。

可以这么说，只是由于近一两年来收入的增长和五天工作制的实行，国人们才刚刚开始学习在奋斗的同时享受娱乐，而且范围也只限于部分发达城市的部分青年男女们——孩子是没有份额的。

孩子永远是父母的希望，在当代中国，这种希望靠“娱乐”显然是绝对无法实现的。对于这个年龄阶段来说，孩子的身心发育是不成熟的，但求知欲却最为旺盛。而此时娱乐所起到的调剂作用，相对于时间的浪费又简直是微乎其微。因此，拒绝儿童娱乐——或者至少要“寓教于乐”——就成为了家长的当然之选。

由此我们可以毫无掩饰地说，中国的家长们，从一开始就完全不赞成纯粹的儿童娱乐。

家长对儿童娱乐存在必要性的否定，决定了他们对玩具所必然采取的态度。不幸的是，电子游戏不仅仅浪费时间、容易上瘾，更是一种只具备“玩”功能的纯粹玩具，因此被大多数家长所不容，自然是在情在理。

但是在80年代末，任天堂的红白机却偏偏在中国大陆上火了起来。不过这并没有什么奇怪：其主要原因正在于推销商们巧妙地利用了家长们的心理。遮掩游戏机的本质，把它打扮成一种开发儿童智力的神器，集天下灵气仙丹于一身，买回一台便美梦成真。如此这般，自然引得大人们慷慨解囊了。

可惜的是，这种改头换面的招数只能瞒得了一时，而非一世。游戏机终究只是一个娱乐的载体，一但其真正面目暴露，下场可想而知。《魂斗罗》至今仍同通缉要犯般惶惶不可终日、爱打电玩的孩子如做贼般偷偷摸摸，正是这种结果的真实写照。

除非国人对于娱乐的观念在短时间内突然改变，否则可以断言，“电子游戏成为孩子的好朋友”这句口号，在未来的八、九年里还是一个美丽的谎言。

责编：H·MAN

人间五十年之二

振翅高飞

——《天翔记》点评

文/一心

在玩日本战国游戏时，笔者有两类大名是从来不用的，一类是一群废物，从大名到家臣个个惨不忍睹；另一类是年纪太大，总要为他们的生命健康提心吊胆，就索性不用了。如果说前者被抛弃的话，那么后者只能说是笔者的一种遗憾吧。

斋藤道三怎么样？军政两项能力天下无双，不过随时都有可能让你选择继承人；朝仓教景、尼子国久都可以称为“上将”，但如果他们老死了，国家又能依靠谁呢？而《天翔记》正解决了这样的一个问题。

《天翔记》中除了常见的时代外，还有“1534年信长诞生”这个舞台剧本，也就是《天》比其他的战国游戏整整多了一辈人。一些印象中的年长者，我们可以有机会看到他们年轻时的风采。这些人物包括斋藤道三、毛利元就、长野业正等；而在我们印象中年轻的大名，我们也可以看到他们父辈在为他们打江山。这些初次见面的老前辈包括岛津忠良、武田信虎、长尾为景等。除了1534年(天文三年)这个史无前例的剧本外，游戏中城池的数目也达到214个，登场的武将也史无前例地达到了700名。

城池的数目多，使“天下”的形势显得更为复杂了。《天》中的城池都是真正意义上的城，这是与《霸王传》所不同的。《霸》中每一国都有一个主城与数个分城，主城与分城享受的是不同的待遇。这种安排的实质是：在一国之中，只要抢占了主城的大名就成为一国之主，这也就是说，同时并存在一国之中的几个势力，受到了人为的歧视。因此，《霸》还是光荣公司的老传统，虽然城池很多，但游戏开始时一国只有一个势力，也就无所谓歧视不歧视了。而在《天》中，每一个城的地位都是相同的，这就使一国内平等地存在几个势力成为可能。在第一个年代中，肥前一国就有龙造寺氏、马氏、少式氏、大友氏四个势力，谁能成为一国之主，只有靠武力！因此，《天》中可以选择的大名多了，形势也更复杂了。

武将的数量达到了七百名，而且每个人都附有“传”，这真是很难得。游戏中的登场武将基本上包括了战国时代最精彩的后几十年、整个安土桃山时代、江户幕府的前十几年的所有名将。从龙造寺家兼、尼子经久、朝仓孝景这些老家伙，到织田信长、武田信玄、上杉谦信，到伊达政宗、蒲生氏乡、加藤清正，以及最后的真田十勇士、真田幸村、后藤右兵卫、毛利胜永。这完全可以说是一部辞典。看来光荣公司还是对此花了许多心血的。

笔者饶有兴致地拿着手中的资料与这部人物辞典比较、最后得出的结论是“可信度很高”。只有极少数人物与“史书”不符，以致笔者无法判断孰对孰错。不过，《天》中似乎有一点故弄玄虚的味道，忍者、剑豪的生卒年份都一律是“????－????”，事实上并非这样。

对于七百多的人物，游戏中还是用数据区分的。游戏中人物的数据，不但有等级型的，也有数值型的。数值型的数据中有不变的、有会变的，这包括野心、魅力这一类本性难改的数据，也有某些能力的目前值及其发展的潜力（通过一定的锻炼可以提升目前值，但以潜力值为限）。此外，还有目前值的提升速度。我们就拿今川义元来看，以他带骑兵队为例，要有一个和他一样的人物的话，这个人的马队指挥能力应为C，并且战斗能力最高值为146，而且目前值为72，同时从72上升到最大能力146时的学习速度为C级，这是不可能的。复杂的数据系统适应着数目越来越多的武将，这恐怕是战略游戏发展到目前为止必然的产物吧。可是，这究竟有什么意义呢？

以上，还没有涉及《天》的实质，但给人一个好的印象。游戏究竟怎样，比起前几代又有哪些改进呢？

给笔者印象最深的是游戏战争形式的变化，显得更激烈了。以前的战争，都是强调公平，也就是攻方与守方要求实力相当，攻方守方最多都只能出动15支部队。但在《天》中就不管了，攻击方选定周围的一个城，这个目标城周围八个方向的城便算是战场了。如果只有两种势力的话，差距可能是很大的。而势力更多的话形式也更复杂。只要是战场中包括的九个城，都可参加。其他的大名可能会战或不战、参加攻方、参加守方，亦或等战局明朗时再行动。这就会造成两种以前没有的结果：攻方反而被守方夺了城池，或最后得利的却是第三方。这使得游戏的局势是全新的，也是复杂的。这是《天》最大的成功之处。也许这是面对越来越多城池攻略方法的尝试吧。

城池数目的改变使《天》中委任的方法有了突破。如果还象以前那样，一座城一个城主，那么疆域稍大一点的话，就要牺牲一半的将领待在二线，不然城空着就太可惜了。于是，《天》中便有数城一起委任的军团制，这也是面对多如繁星的城池的必然产物。更重要的是，由于大规模的战场引发的是大规模的战斗，只有边塞上邻近的几个城池通力合作，才能对付强敌。

《天》中，复杂而全面的教育系统标志着一个新体系的成熟。作为一个新生事物，并且是在一个有着诸多新意的游戏中出现，应该充分肯定这是有必要的。但问题的实质并不在于这个体系怎么样，而是是否有必要出现这样的一些新命令。事实上，游戏从开始发展到中期以后，每个季度玩家经常是大半部分时间花在“教育”上（每个季度发布一次命令），更糟的是电脑控制的武将数据提升总是异常神速，这倒使得教育成为比起征兵、内政、计谋更重要的命令，这显然是脱离战略游戏本旨的。

然而，历史上又的确是有许多高徒起着重要的作用，战国大名大多数都是手把手地教自己的继承人，即使几个出名的大名也不是由父亲教的，而多半出于名师。骏府的竹千代就是这样。看来“教育”即是这样，决不能没有，但也决不能喧宾夺主。

以上这些，笔者得出的结论是：在《天》中，表面上看来

“教育”是很完善,但实际上还有许多不成熟之处。

游戏中给笔者印象最深的即是以上这些,而音乐、画面这些不是关键所在,这里就不说了。可以这样讲:《天》达到了《信长之野望》及《三国志》系列的最高成就,但对于这个游戏,笔者还有另一些想法。

在《天》中,物资不是以城为单位,而是以军团为单位运输的;并且,只要有钱,马啦、铁炮啦要多少就能买多少;这两点是非常不合乎情理的,致使游戏失色不少。只有一点是好的,那就是省去了物资运输时的麻烦,这也可以理解为“运输这一类小事,不用大名您操一点儿心,下面已经有人做得很好了。”但这应该有一个前提,那就是运输线畅通无阻。古往今来,多少军队所向无敌,但都是因为长驱深入而物资补给不上或后续部队不能及时增援遭惨败,但《天》中偏偏不用运输,也可以任意调动部队,这真是作为战略仿真游戏的莫大遗憾。

此外,《天》中武将与军衔依然不完善。虽然武将多得很,但明显地存在区域不平衡的现象,同样是两个城,多的会达到十一名武将,少的只有两名武将。在这样的情况下,如果这两方对决,武将的优劣与内政的好坏都变成次要的,而武将的数量却是至关重要的。仅就这一点,足以判断武将多者胜。忽略一些名气不大的武将所起的作用,这一直是光荣公司的传统。这是很不公平的,也会降低游戏的耐玩度。在《天》的新作战方式之中,这一点就尤为突出。

游戏中,每个武将的带兵量是受到军衔限制的,这既不符合历史,也给游戏增加了不必要的麻烦。尤其是游戏到了后期,刚登场的武将,无论是一门众还是多么有潜力的武将,一律都是足轻头,这是最让玩家头痛的。这时,所谓的战略就是让这些足轻头尽快增加“勋功”,晋级到家老或宿老,毫无“战略”可言。然而,“勋功”也不是轻易可得到的,玩家常常不得不“教育”,这就更累了。以至于有这样一种说法:足轻头都不要去登用他,在他夺取城池造反时,再胁迫过来就是宿老了。不合理的等级制,影响着人才能力的正常发挥,可以说,“军衔”才是最大优势。

总的来说,游戏中的缺点远不止这些。依笔者观点,形势变化得过快才是《天》中最大的缺点,这是很多因素造成的,包括以上的军衔制度、武将数量、武将调动的速度、物资的来源、物资的运输、以及“教育”制度的产生及其产生的原因——战才、战得这个数据的设定,还有作战方式的改变等等。这些数据电脑最终运算的结果就使得对抗稍强一点的势力就是一件很困难的事,并且这是通过策略、谋略也“无能为力”的。这使得游戏进行到一半就“没意思了”,相信每个玩家,在玩《天》时,都不会象一开始那样饶有兴趣的地占领最后一座城池吧。

敌人总是强大得有点过分夸张了,总结以上的观点,可以看出《天》种种设定其实是不合理的。例如军衔制度,这表明带兵量远远比能力更重要,这是不合理的;武将的数量差异,这就使大名的能力根本是无关紧要的;武将调动的速度、物资的来源、物资的运输,这些也非常不合情理;差的将才,只要锻炼一两年,就可以战胜名将,这也太夸张了……

因此,在《天》中各种势力总是不平衡的发展。游戏者在最初的一两年中,还是可以用得上一些方针、策略,但过了三、四年就根本用不上了,这是因为当时的天下局势已经不同了。问题并不在于这样的情况是经过几年发生,而是经过了几个回合。

游戏还有一个很大的缺点,这也是光荣公司的战略游戏一个传统的模式,就是在一个回合中,用随机的次序来表示各大名是同时发布命令的,这一模式的缺点在《天》中暴露无遗。由于“天下”的形势演变过快,每一回合两个对手之间谁先行动便成了致胜的关键。这也使得大名的每一步行动都务求十分精确,因为只要命令一发布,无论外界的形势怎么演变,也不能作出相应的对策。例如,第一个年代中武田信虎只要比今川氏辉先行动,那就可以编成、进攻,取得绝对的胜利;而今川氏辉先行动的话,也同样可以取得绝对胜利。

跟你谈谈

问:上杉谦信究竟是“越后之虎”还是“越后之龙”?

江苏 茆巍　上海 徐广宁

答:龙与虎有很大区别吗?有些人的外号少,如“独眼龙政宗”,是一个一致的称号,但是有些人所谓的外号只是写书的人信手随便起的。上杉谦信被称为虎,是因为他的名字叫虎(幼名虎千代,成人之后又叫景虎);他被叫龙,是因为最可怕的乱龙旗(他在突击时会突然亮出乱龙旗)。

问:《天下统一》中军政均为16的奇人细川正成究竟为何人?

沈阳 朱喆

答:某某正成是《天下统一》中的虚构继承人,如是真实人物的话,只可能是二百多年前的楠木正成转世。

问:SNK著名对战游戏《侍魂》中的BOSS天草四郎时贞是不是日本历史上岛原大起义中的领袖天草四郎时贞?

沈阳 朱喆

答:难道不是吗?另外在对战游戏中出现的战国人物还有:柳生十舟斋宗严及其孙子柳生十兵卫三严、服部半藏、不知火舞以及宫本武藏。

问:不知《霸王传》有无“单挑”画面?

北京 王巍

答:没有。自从那些“张口就是兵法”的战国大名出现后,以单挑显示武勇的场面已不多了。有名的战国大名,大多数不但武艺超群晓畅兵法,同时又是政治家、阴谋家、外交家,不再讲究“匹夫之勇”。一般在战斗中,主将搬一张折凳,在高处指挥作战。手下的武将要听从指挥,带领一群士兵服从主将的“兵法调度”,谁也不能随便死掉。其他战国游戏也是这样。

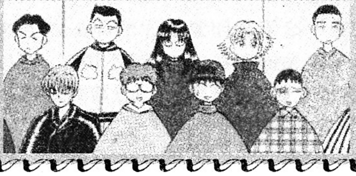
问:《信长之野望》这盘卡怎么样?容不容易上手?

昆明 周振宇

答:《信长之野望》是光荣公司这个系列节目的第一作,是叙述信长先进京、进而平定天下的野心。光荣公司的战略游戏虽然在细节上各有特点,但总体模式总是一样的,很容易上手。如果你能在其他地方或本栏目中增长一点日本战国历史知识,会更容易上手的。

编者按:本栏目的问答信箱欢迎各位玩友参与,凡对日本战国游戏或历史有任何疑问者均可在此得到满意的答复;更欢迎此类投稿。谢谢参与!　**责编/北尤**

闯关族的家



这是个注重感情的栏目，你的喜怒哀乐、恩怨情仇、批评建议、疑难困惑都可以倾注在这里。

谢谢大家又看我主持的栏目。用崔健的话说：

你们准备好了吗?

五月份是杂志社风雨两周年。与去年一样，新搬家的杂志社里忙碌而安静。奉献给读者的是《电子游戏知识有奖竞赛》抽奖活动和《'95典藏本》。《'95典藏本》从动手到完稿，小编们整整忙碌了2个月。在主编限期完成，否则“开路马思”的威逼下和“奴隶主鞭子”的抽打下，小编们除了吃饭，困觉外，一天工作16小时以上。真是忙得天昏地暗，人鬼不分，变成《电刑室手记》说的“牛头马面，孤坟野鬼”，外加一句“生猛海鲜”。

这是杂志社第一张“全家福”合影，自然弥是珍贵。敬请玩友们保存好，尤其是喜欢“收藏”的朋友。所谓收藏其实就是收藏历史。

想起一位自称“城市劣人”的《无类性别研究报告》，现摘登如下：

“二十世纪九十年代末期，广大玩家受到一个严重问题的困扰：无类到底是男的，还是女的？这个问题不解决，我们将无法跨进光辉灿烂的二十一世纪的——厕所大门。

无类为男性的概率为49.37%，为女性概率的可能为49.28%，其它可能性占1.35%。证明过程如下：

1、∵无类没有女朋友烦恼　∴系男性

　又∵被人称为乱马

　原作中乱马本性为男　　∴为男

2、反证法

　假设无类是女性

　无类自称很“帅”⇒她不丑但不温柔

　又∵龙哥未见色起义

　　∴她很丑

　又∵“帅”多用于男性，女性爱用“靓”

　　∴假设不成立，无类为男性。

综合1、2结论，无类是具有男性性征和女性心理的“第三者”。唉，这是不详之兆，很可能编辑部会有变动——搬家！”

这个推论在我看来还不够慎密。因为对1.35%的“其他可能性”研究不够。不过他的“不详之兆”的结论倒是惊人的准确，杂志社又搬家了。地址：北京宣外大街西草厂街39号。

好，话归正题。一位读者寄来一张彩色照片，上面整齐地排列着我们出版过的所有书刊杂志，包括创刊前的“GAME集中营”第一、二集。使小编们深受感动。想不到有人能如此厚爱我们的刊物。

由于杂志社对读者的支持度估计不足，所以每期杂志留存不多，致使96年第三期以前(包括第三期)已全部邮购完。《'94典藏本》虽然一再加印，还是计划跟不上变化。对那些不得不退款的读者我们深致歉意。

第六期杂志仍旧随书赠送大张彩色夹页，如果没有意外的话，应该是《真说侍魂·武士道烈传》。有些读者说他们非常喜欢大张彩页，并把它们挂在房间里，杂志社是否能期期赠送。我们只能向大家道一声歉：“能否让我们喘一口气”。上海读者王剑峰问“为什么96年1、2期友情赠送彩页，是钞票太多用不完，还是平时斩玩家太毒，大发善心？……”我对王剑峰玩友伟大的想象力加推理能力致十二万分的敬意。

编完“九五典藏本”后杂志“全家鬼”合影



左一为『软体动物』，由温顺变得凶猛。左二为『特工黄』，不知不觉老了五十岁。左三是主编，整日横眉立目，虎视眈眈。左四为新入伙的隐藏人物SHADOW PHOENIX。其身后为『龙哥』，脖子饿得细长，准确尺寸为2尺3寸5分。举在主编头后面的是《饿狼传说》广告，其用意十分恶毒。最右为阿King，鼻子去向不明，只有双目如炬，证明斗志旺盛。最可怜的是无类，被吊在左上房梁上，双目紧闭，其状惨不忍睹。目前的问题已不是是男还是女，而是是人还是鬼？

上帝之声

由于我家庭条件的特殊，住在亲戚家，并且电器和游戏机也一块在内，自家的小屋只有家具和一个属于我的写字台，贵刊的书籍全被我精心地保存在其中，一向被我视为珍宝。但是天灾人祸不可避免，一场无情大火烧掉了那小屋的所有，我在伤心之余砸开烧焦了的写字台，却大吃一惊，所买的贵刊书籍除边角稍稍发黄外居然毫毛无损，真是个奇迹，是我的诚心感动了老天。（北京　欧阳宇泰）

希望贵刊每期能挤出一点空间对电子游戏文化进行研究。原来有一个"游戏和漫画"栏目就很好，只可惜现在已难见到这样的栏目了，我想大概是贵刊涉及的范围更广了，想要添点内容确实有些困难。不过现在的"游戏研究所"是个好势头。我在家中无事时常喜看书，吟罢唐宋词，读完大江健三郎，却也想换换口味，信手拿起一本《电子游戏软件》，看的绝对不是攻略或秘技，而是关于游戏文化研究的文章。所以我想多点这些一定可以增高"回头率"，也会吸引更广的读者。（成都　钟昭然）

我是个GAME迷，不仅对游戏感兴趣，对那些色彩鲜艳，形象生动，印刷精美的游戏海报也很感兴趣。你们赠送的彩色夹页，我都小心地保存，不时拿出来观赏。想向你们打听一下，何处出售这类的宣传画或挂历，不论什么机种，任何节目，只要有就行。如果需要"工本费"，我也一百个愿意。（南京　洪瑜）

洪瑜：

许多玩友都有类似的要求和愿望。我们也不知道什么地方卖这类的宣传品。由于国家出版法规方面的规定，目前我们还难有作为。最近有出版社表示有兴趣出版97年游戏挂历，我们很愿意玉成此事，但愿希望成真。

街机的操作性应该是最好的，可是我们这儿的街厅里重要数据都看不见，没有几个摇杆是好使的，大概老板的想法是让闯关族们死得快一点吧！（兰州　姜恒）

贵刊刊出的二手货市场价格居然比游戏商店里卖的新卡还贵（可以说绝大部分都是），请问这样还有什么人买吗？这些人的商品经济思想真是让人受不了。久而久之，这二手货如何办下去。我在这儿提个建议，希望杂志定个规定，凡在二手货市场卖的卡价最起码要比广告上的卡便宜30元，否则不予刊登，这样二手货才会有市场。（鞍山　吴建华）

想当年（口头禅），对游戏机不冷不热的我，被你们"集中"起来修理，洗了脑，换了心，以致变成电子游戏超级迷家。对此我无怨无悔，至今仍为之骄傲——毕竟，俺算是第一批接受游戏文化洗礼的玩家。（贵州　木易）

贵刊的"电刑室手记"栏目办得一直很好，为何枪毙！害得我没此"厕上极品"亦染上便秘之病，真是痛苦万分。我现在可理解"老D"一日不打电玩后的心情了。赠贵刊摇钱树一棵，二千年一开花，二千年一结果，望好生看护。（芜湖　张轩）

第一次给贵刊写信，一是对杂志很满意，没什么意见，二是手懒。但这一次为了参加竞赛的事实在是很气愤，不得不发泄一下。不知是路上耽误了，还是发刊较晚，《游戏风景线》第二期出现了有史以来最大的一次迟到。直到3月13日第二期才到昆明，远远超过了参赛日期，就算我抛开堆积如山的作业赶夜班车也鞭长莫及了。真是当头一棒，被一盆冷水从头泼到脚。而仅3天后，就是3月16日，第三期就到了昆明。是不是这两期《GAME　风景线》嫌一个人走比较寂寞，所以约好了一起来。我和几个同伙只好望题兴叹，唉！不知杂志社是否有内奸破坏，看来"阶级斗争"不抓不行。（昆明　云大附中　卫玉）

卫玉玩友：

好容易有一次参加竞赛的机会，却被意外的事情搞乱，无怪乎你气愤不已。昆明、桂林、兰州等地很多玩友都有类似的情况。对于以上几个地区的答卷，我们对截稿予以延期，但仍有一些读者没赶上机会。经主编同意，特赠送你《'95典藏本》一本。请届时查收。

给贵刊提三个缺点：一是页数太少，应为98页左右黑白纸，16页彩页，价格定为6元比较合理。二是介绍的游戏档次太高，眼巴巴地看着日本游戏业变化万千，使我们玩友徒流口水而已。第三世界国家还是多啊！能否脚踏黄土地，多登一些FC、MD、、SFC的游戏。最后，贵刊是否考虑过扩大发行量。我所在的上海就供不应求，晚去几天便全部售完。也许贵刊有自己的营销策略或难处，我只是从读者的角度讲一些合理的基本的需求。

（上海　徐俊）

《电子游戏软件》创刊两年了，可以说是当之无愧的"老大"。"闯关族的家"成了玩友最大的家，这样的大家怎么能没有一个"家徽"呢？建议杂志设计一个标志，甚至发行或赠送杂志标志，会有很大的凝聚力和向心力，也能扩大销路。另外对现有栏目结构进行改动，"海外采风"和一些介绍信息的栏目大众性和适应性很强，能吸引多个地区多个层次的玩友。能否扩版，压缩一些与其他电玩杂志雷同的东西，突出杂志信息量大，贴近读者的特点。祝"闯关族的家"越办越红火，不断升级、进化、千万不要"转职"！

（柳州　蔡卫国）

我是"集中营"的老囚犯，建议杂志办一个"集中扫盲营"什么的栏目，定期或不定期地介绍一些游戏用语和中外文对照，帮助广大闯关族脱离睁眼瞎的苦海，则你等小编功德无量。

（沈阳　盖天毅）

无类：第一次写你的名字，觉得怪别扭的。我觉得无类还不如"异形"好听，或者叫"飞影"也可以。

（湘潭　刘峰）

我住在上海。今年六月二十六日，本市发行量最猛的《新民晚报》开始了"咬文嚼字"活动。大意为凡发现有错别字者均可寄信至报社，然后报社发奖金1000元。我想贵社也应开展一项诸如此类的活动，钱不必奖，只要超任机以上档次机种一台即可，如有多人发现同样错误，可摇奖决定……至于活动经费来源，可从贵刊利润中提成或从出错多的小编工资奖金中扣——成立一个"咬文嚼字"奖利基金……

（上海　大禹）

无类，你好！

其实本人算不上什么闯关族，对电玩一直是感兴趣但没什么瘾。不过对于电玩杂志、书籍倒是非常热衷（奇怪的爱好），基本上市面上有的统吃。但最喜爱的是贵刊，以后既使潦倒也不会放弃的。下面谈谈对咱们杂志的看法和建议，请指正：

首先照例（但确发自内心）是称赞。第一点，看闯关族的家就能了解，贵刊成功地做到了"贴近"（这是本人前年在北京青年报社实习时被老总反复教诲学到的原则，而北青报的成功则是有目共睹的）。这可是最大的优点、特点，千万要保持呀！贴近电玩族，从他们的角度去看、去想、去说，全心全意为读者，这一点太重要了。第二个优点是稿件有广度、深度。"三栖人"、"人间五十年"等栏目气魄不凡，开人眼界，极富创意。"一场游戏一场梦"、"街霸研究"等则以彻底钻研之态度启发众生，颇见功力，实为国内电玩界的开路先锋。在形式上，版式设计颇有独到之处，印刷质量一流（国内），文章在统一文格中各编辑特点也凸现有致，赏心悦目，妙语连珠。哎呀呀，不能再说了，已有肉麻之嫌了，换词换词。

不足和本人的建议：首先国内电子游戏业的发展现在存在着大市场与小产业以及低社会评价和高发展前景这两个矛盾。发展是毫无疑问的，麻烦也是大大的。乱世出英雄，作为不多的几家电玩传媒中的姣姣者，现在正是大展鸿图的时候。但贵刊在这一点上明显做的不如其它一些电玩杂志。他们几乎每期都有论及扶植本土游戏产业、为游戏正名的文章（虽然可读性欠佳，但意识有了）。侧重社会学方面的游戏理论文章也常有佳作，并且已开始有所行动，要小心呀！本人认为贵刊在这方面应投入更多的兵、钱、粮、攻城本钱（呀，怎么岔到"三国"去了）……毕竟这是中国游戏界的头等大事，不能忽视呀！其次刊物的发展应是多元化的。以电子游戏为内容的性质决定了读者大多是没有收入的学生，定价不能过高，但同时彩色的视觉效果又是本类刊物的必备条件。高成本和低价格的矛盾光靠提高质量，增加发行量的办法是解决不了的。我认为必须改变观念：一要靠广告，二要办活动。赚了钱可以加强自身实力提供更多更快更好的信息和服务。同时降低成本吸引更多的读者，发行量上升又能引来更多的广告投入。如此二者互惠相互扶植良性循环才能有大发展。（厦门大学　邱克）

大段刊登邱克先生的来信，是因为他的赞扬，这是我们应加以坚持和发扬的。也因为他的批评和建议，这也是我们正在考虑和妄想加以开拓的。杂志已经两岁了，虽办的还算差强人意，但和港台比，和日本比，其差距立见。这是我们抱愧于闯关族的，也是我们着眼于未来的。

无类

游戏广场

龙哥热线



Q ①MD可有PAL制的原装机？PAL制的MD2是否是原装机？②SEGA的32位提升器的原装与组装如何区别？提升器制式为N制还是为PAL制？提升器运行卡带还是光盘？如运行卡带，是运行自身特制卡带还是MD十六位卡带？提升器可否运行“土星”光盘？（陕西　袁海）

A ①MD确有少量PAL制原装机，一般是世嘉公司专供香港和内地的机种（如曾经推向内地的“劲峰一号）。PAL制的MD2原装机也一样是有的，不过目前市面上还是以组装PAL制MD、MD2及原装N制MD2为多。

②SEGA的SUPER 32X提升器和土星一样都尚未有组装机，也许是因为工艺太过复杂了。提升器只有N制而没有PAL制的，必须配合N制的世嘉机才能用。它可运行MD卡带，32X卡带，若再配合上MEGA－CD，就能玩32X专用的CD游戏，但绝不可能玩土星光盘。

Q ①单声道二端AV输出与立体声三端AV输出同属AV输出，有何不同之处？②AV二端子和三端子各对应电视上哪些端子？

（衡阳　周小斌）

A ①单声道AV与立体声AV的共同之处是都有一个视频（Video）端子，不同之处是单声道AV的音频端子只有一个，而立体声AV则分左右声道两个。

②如果电视机后面只有Video in和Audio in两个端子，则最好用单声道AV线对应接上，立体声AV线则只能接视频及左右声道音频之一；若电视具备立体声AV输入功能，建议用立体声AV线分别接至Video in，Audio(L) in, Audio (R) in；只有单声道AV线的话就将视音频分别接电视的Video in和Audio(L) in。

Q MEGA－CD所用软件为磁碟还是光盘或是游戏卡？（西安　伍圆）

A MEGA－CD和MD配套的光盘机，玩得当然是MEGA－CD专用光盘啦。

Q ①是否有无线遥控手柄的世嘉机？②凡是世嘉卡都能用任何一种世嘉机玩吗？（湖北 赵刚）

A ①目前还没有和主机配套卖的遥控手柄，但倒是有单独出售的世嘉遥控手柄，不过因为要内藏电池和发射电路，所以体积较大，份量也较重，而且还没有看见六键遥控手柄，一般都是三键带连发的。

②少数世嘉卡在少数世嘉机上会出现兼容性问题而不能正常游戏。

Q 我玩卡带时有的卡带会花版，若拆去外壳就一点问题都没有，为什么会这样？（上海　吉晓亮）

A 这是因为卡带的外形与插槽不太吻合，造成卡带与主机接触不好造成的，花版表示是图像数据线没接触好，若经常死机则是主程序的数据线没接触好，所以拆去外壳就能正常游戏了，另外也可以试一试换一个外壳。

Q 我做过一个试验：在两台MD主机上运行同一盒卡带，但一台用英文显示人物对白，另一台是日文，是主机有日美版之分能自动变换语种吗？

（郑州 钱颖）

A 这说明该卡带内含主机美日版制式识别功能，并能自动选用相应的语种，能显示英文的MD机是美版的，显示日文的主机是日版的。

Q 我在贵刊常看到一个词“内存”，请问“内存”是什么意思？

（密云 曹敬伟）

A 内存是CPU在工作时所需要的资料暂存区，它的内容是可以不断变化的，不象卡带中的ROM资料那样是一成不变的，内存越大，CPU能一次读入并处理的资料就越多，主机的功能就越强，所以内存的大小是衡量主机性能的一个重要指标。

Q 土星和3DO都有了自己的解码器，而PS和NEO·GEO是否已有了自己的解码器？（郑州　邓尧）

A 索尼的PS走的是纯游戏机的道路，故它一直没有开发VCD解码器这类使它能变成多媒体游戏机的周边，而且索尼的VCD影碟机一直是热销家电，不必靠PS来推销它的VCD市场．至于NEO·GEO CD机由于开发的较早，机内没有考虑到要扩充这些周边，而且销量也不是很大，所以没有开发的必要。

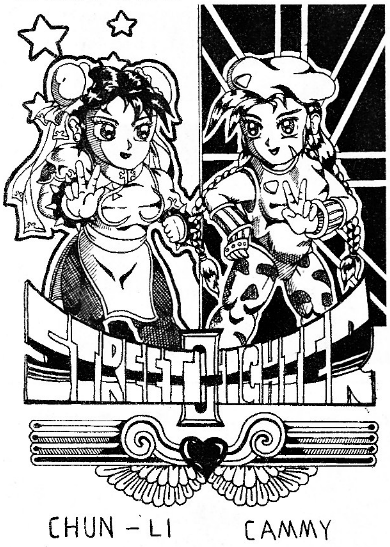
大墙画廊

第 12 期

稿件尺寸 104×152mm，稿件请用钢笔或碳素笔，请寄原稿，复印件不用，来稿要求有创意



▶挑战者 太原市 李涛



▲霸王花 太原市 董朝明



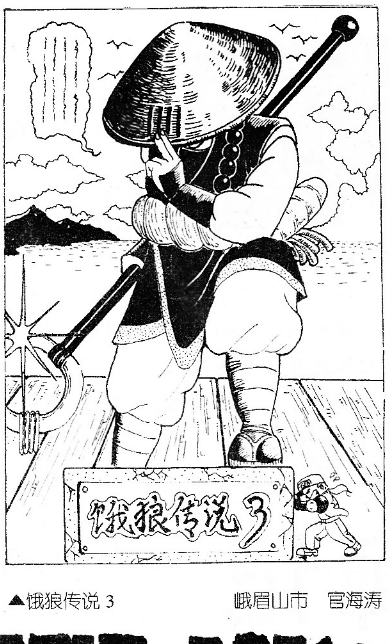
▲真忍 吉林 向 博



▲大警无敌 天津 李海津



▲Der Langrisser 韶关 黄广(女)



▲饿狼传说 3 峨眉山市 官海涛



▲乱马 1/2 西安 朱柯(女)



十字神剑 Ⅱ

机种 N·G	厂商 ADK	类型 3D 动作	媒体 CD-ROM

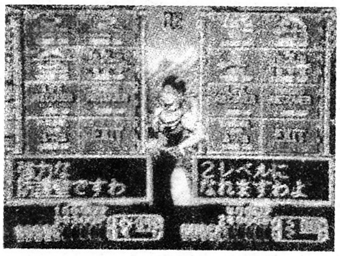
剑舞天下 重振雄风！

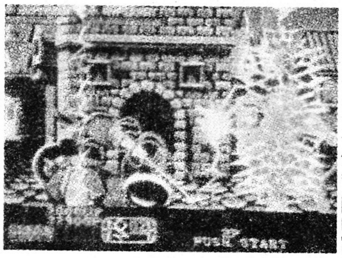
以梦幻世界为舞台，3D 视点进行动作 RPG《十字神剑》的续篇隆重登场。从三位斗士中选出一人以剑和魔法打倒敌人，再利用打倒敌人时所得的金钱，到商店购入更强力的武器及提高等级，以应付接下来的冒险旅程。

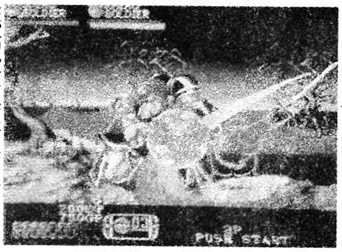
游戏中除了故事模式外，游戏还准备了"卡利比多之斗技场"这种练习模式，让你挑选喜欢（?）的魔物来决一高下。东方的忍者斗士漆黑之风——左风，王国身经百战的老骑士艾多与南方神秘莫测的魔术师拉莎一起令"武士道复活"!GO！！！

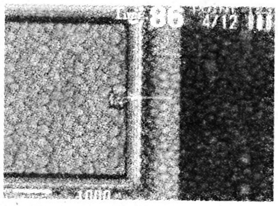


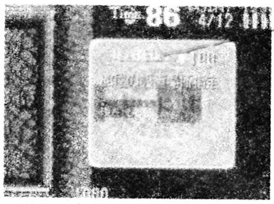
▲死神已挥起镰刀，只看你是否继续了。

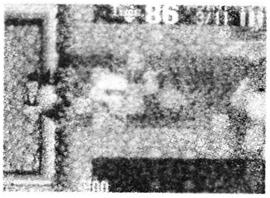

▲进入商店后，便可各自选购自己喜欢的武器。

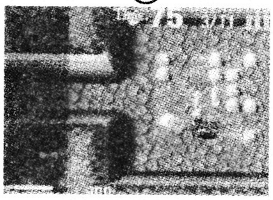

▲闪电魔法带来从天而降的雷柱，给予敌人致命一击。

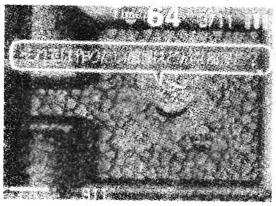

▲除魔法外，主角都各有一种颇具杀伤力的必杀技。

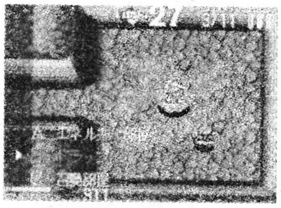

▲主角是利用大地的力量来掘洞的。首先是决定地点……


▲跟着是决定挖掘的地方是通道还是房间。


▲假如真的有人拥有这种力量，要建地下铁相信会很方便。


▲要以陷阱房间击退敌人还是派出仙兽？


▲完成了房间后，首先是收集能量石（POWER STONE）。


▲跟着是召唤房间之神，决定房间的特性。

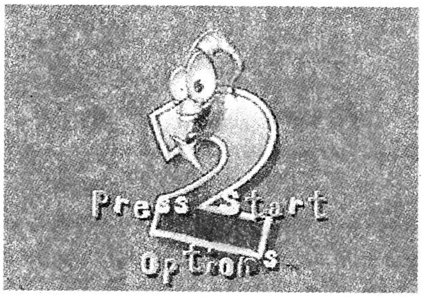
一向以来，RPG 的惯例是迷宫永远由电脑设计的，玩者只能想办法去征服迷宫中的敌人和打开其中的机关。但在此款游戏中，情况便刚好相反，你的任务是要设计出一个地下迷宫，并利用各种陷阱和召唤出来的仙兽对抗其他入侵迷宫的人。

游戏中，你的身份是"仙人"，利用天赋的特殊能力，可将大地的力量转化来挖掘通道的房间，找寻埋藏在地底的宝藏，可召唤仙兽来看守房间，迫击入侵之敌！

机种 SFC	厂商 TAITO	类型 S·RPG	容量 20M

风水回廊记





喂…酷……

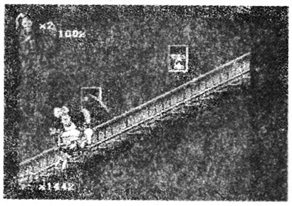
蚯蚓战士 2

机种 MD	厂商 PLAYMATES	类型 ACT	容量 24M

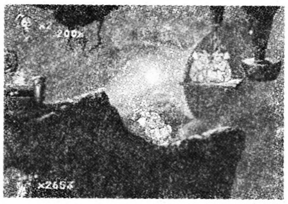
不论是超任还是世嘉玩家都非常熟悉的《蚯蚓战士》(又名《地球虫》、《蚯蚓吉姆》),充满美式幽默的火爆动作游戏的2代终于在MD上登场。

游戏中蚯蚓战士以自己一身好武艺加上天赋的特异本能过关斩将，在各种复杂的环境中一往直前。可以得到6种枪械,在今后的8关中你可要充分利用各种武器与道具，在这个血腥又爆笑的世界中挑战自我极限,寻找更大的秘密呀!

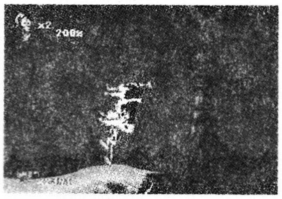
风靡欧美的吉姆回来了 OH－HO!



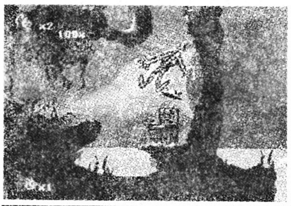
▼疯狂的年老厨娘在楼梯上阻止吉姆的前进，我可不客气了。



▼看，可爱的猪崽们被吉姆当成道具使用了，好可怜啊！



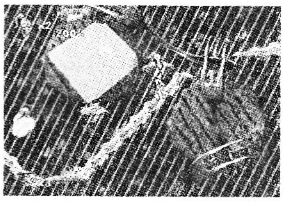
▼吉姆此时又举起了奶牛了，唉，家畜们全被做道具了。



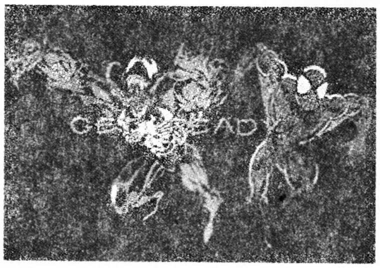
▼好惨呀，我们可爱的战士坐上了电椅（集中营?）

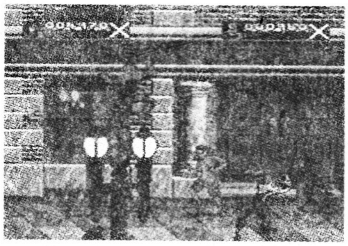


▼过关后会有漂亮的奶牛出现，它会对你说『WELL DONE』。



▼在奶酪，香肠，刀叉厨具的世界中冒险吧。





▶蜘蛛人害怕得爬上了墙壁，唉，胆小鬼。



▶死了的话几大魔头会出现在GAME OVER的画面。



▶咦，一片空地，毒液飞上天啦，是因为什么呢？



▶哇，蜘蛛人壮烈牺牲了吗？为他默哀吧！

关于蜘蛛侠的游戏已经有过许多了，本集中与蜘蛛侠共同作战的是个名为毒液的怪物,它(他?)与蜘蛛侠原来是宿敌的关系，这次为何要忧怨难舍呢？不熟悉美版此系列漫画的朋友自然是不得而知了（Me too,嘻嘻!)。

组成新搭档,即使分离也义不容情!

游戏可以两人一起冲锋陷阵，在都市等多种舞台与邪恶的敌人拼个你死我活。带有浓重的美国味道,击打敌人时会出现许多象声词，有些类似《漫画地带》,系统操作一般，不过与优秀的动作游戏相比效果仍不尽人意,尤其是对于喜欢日版动作游戏的朋友。



机种 MD	厂商 ACCLAIM	类型 ACT	容量 16M

毒液·蜘蛛侠之忧怨难舍

96·5期 目录

月刊．每月 14 日出版
主办单位:中国科协工程学会联合会
社长:文若 主编:叶宗林
编辑出版:《电子游戏软件》杂志社
地址:北京宣外大街西草厂街 39 号

邮编:100052
电话:(010)63033556
印刷:北京新华印刷厂
北京新华彩印厂
订阅:全国各地邮局

刊号: CN11－3505/TP / ISSN 1006－5032
邮发代号:82－648
广告经营许可证:京西工商广字 0055 号
定价:5.40 元

新消息　快节奏
欲知 GAME 天下事
请看——

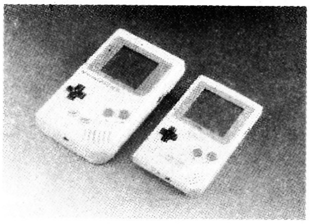
海外采风



FOLLOW ME!

HARDWARE 又小啦，又小啦！新型 GAME BOY 诞生！

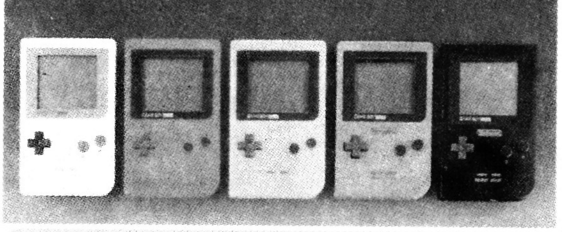
任天堂公司将于 7 月 21 日发售新型手掌机 GAME-BOY POCKET，该机是 GAME BOY 的改型机种，而软件则与 GB 完全兼容。该机外型尺寸为 78×128×25mm，含电池时约重 150 克，CPU 采用 8bit CMOS CUSTOM，内设 64K bit SRAM，液晶屏幕采用反射型 STN，尺寸为 34×47mm，也有耳机、通信、外接电源等插口，这些基本是与 GB 一样的；所不同的是该机比 GB 小得多，就连电池也变成只用 2 节 7# 电池就可以了，仅耗电 0.7W，可以连续使用 8～10 小时。



▲新机型比旧款要小得多，虽然造型是差不多的。

目前，公布的发售价为 6800 日元（约合人民币 600 元），比 GB 便宜 1200 日元，也有象 GB Bros. 一样的五种不同的颜色，可以让你随意选择。与 GB POCKET 一起发售的软件目前没有公布，不过相信到时会有"猛料"出台吧！

共有五种不同颜色的主机



只言片语

＊SFC 标牌动作游戏第三作《超级大金刚 3——达西的双重烦恼》（美版）将于 11 月 18 日面世，会有更大的谜题和众多的隐藏关出现，主角是一只新的猩猩——达西，据称玩通所有的关要花超过 100 小时的时间！

＊ENIX 将在 SFC 上推出的一款 48M 超容量的 RPG《STAR OCEAN》（星海传说），该游戏预定于 7 月份发售。

＊据可靠消息报道 Williams 公司将于 96 年在即将登场的 N64 上推出其震撼作品《真人快打・三部曲》。

＊台湾厂商将推出数款 SS 游戏，其中包括数款在 IBM－PC 上大受欢迎的 RPG 作品，有《仙剑奇侠传》及《侠客英雄传 3》，另外还将推出汉化的 KOEI 公司的《三国志Ⅳ》的 SS 版。

SOFTWARE 世嘉采取多样化战略，土星 RPG 超大作年底发售！

目前在世嘉土星所出版的 253 个游戏中，RPG 有 12 个，占 4.74%，数量上与 PS 相同（12:242），比率上则比 MD 时代已有了长足的进步。但是，土星计划中的 RPG 现在仅有 20 个左右，而 PS 则有包括《FF7》在内的近 30 个 RPG 将要推出，相比之下差距较大。

RPG 战略是超任制胜的关键之一，世嘉想要完成年内 500 万台的销量，没有 RPG 的协助也是不可能实现的。目前从日本得到的消息称，土星年底将推出足以和《FF7》对抗的超大作 RPG，从而确保今年目标的顺利完成，该消息据说已得到世嘉软件事业部前田雅尚部长的证实。

与早先所传的消息不同的是，预计于年底推出的大作并非是 ENIX 的《DQ7》，而会是世嘉公司的原创作品。该项作品究竟为何物现在不得而知，为何称其能与《FF7》对抗也不得而知。看来玩家唯有静心等待新消息的到来了。

SOFTWARE 大公无私，NAMCO 出让角色形象使用权！

NAMCO 与软件商社的家用游戏机软件共同开发计划近来明朗化，作为该计划的一个重要的组成部分，所有 NAMCO 设计的角色形象都将有可能提供给其他会社使用。这些角色包括为人熟悉的"PACMAN"，"GALAXIAN"中的蜜蜂造型，以及《铁拳》系列中的人物。

目前 NAMCO 正在对该项计划作慎重的检讨，预计加入开发的机种尚未最后确定，NAMCO 认为会选择"具有极大魅力的机种"。根据业界目前的传言来看，NAMCO 最终参入任天堂 64 位机的可能性很大。



▲《铁拳 2》的人物造型将来还会出现在什么游戏中呢？

HARDWARE

NINTENDO 64
细部情况大公开！

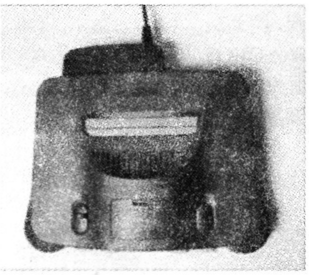
4月23日，"任天堂64同时发卖的专用软件共同说明会"在京都任天堂的本社会议室中召开，会上公开了N64专用软件：《超级马里奥64》与《飞翔之翼64》的详细情况，并展示了制品版的N64(即正式发售的版本)。

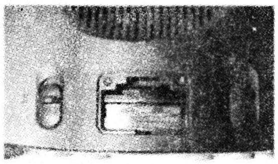
比较可惜的是，此次仍未能看到在N64上实际运行的软件，上述两个游戏的介绍只是播放DEMO录像；制品版N64的包装式样、以及手柄等配件则是散发的照片。正式发售时，N64将包括主机一台、手柄一个及AV线、专用稳压电源各一个，此外还有色彩不一的手柄、射频转换头、记忆卡等配件供选购。

N64的演示样品将在6月14日开始分派到各销售店中进行促销。

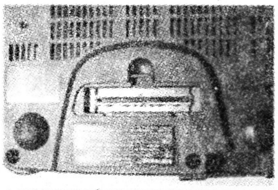


得见庐山真面目！！！



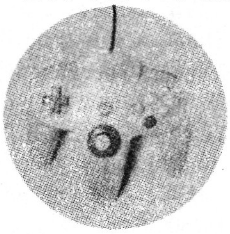


▲正面的是内存扩充端子，有了它N64将来就可轻松升级。

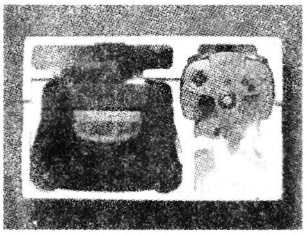


▲底部的是可接驳各种周边设备的端子，目前公布的N64专用磁碟机"64DD"就插在这里。

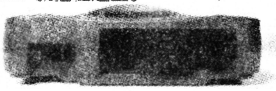
超级的游戏手柄

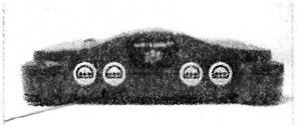


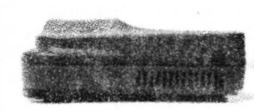
▲随机只附送一只手柄，另外手柄共有五种颜色可供选择。



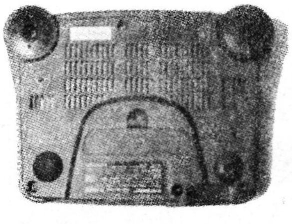
◀这就是N64包装盒内部的情况，什么时候在自己家里能看到它呢？



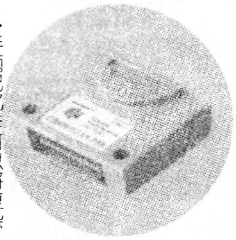




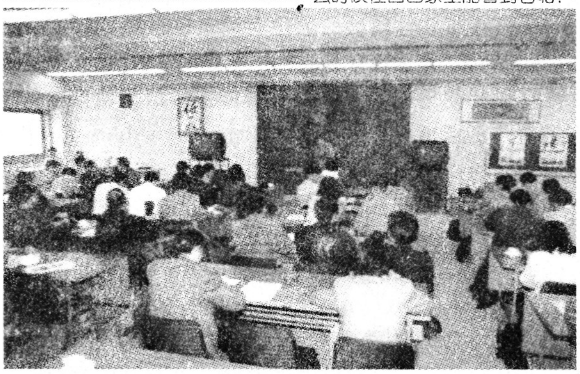
▲从画面上清楚地看到N64的全貌，看样子没有很多繁杂的端子，显得很简洁。



手柄记忆卡

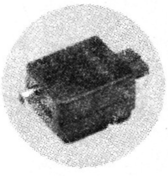


▶手柄记忆卡可以将复杂的操作记录下来，也可以记录游戏进度。



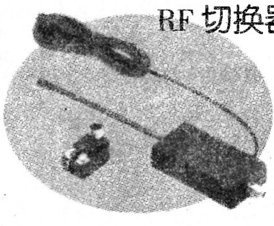
通过各种VDIEO端子连接电视

RF调制器



◀这是N64专用的射频转换盒，价格在1000日元左右。

RF切换器



◀这个装置可以将射频信号进行切换。

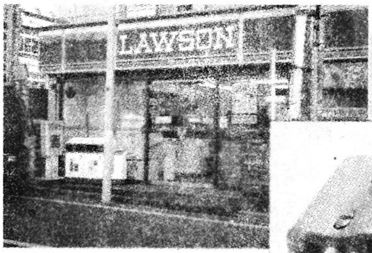
TOPICS & ETC.

谈N64 宫本茂

《超级马里奥64》将作为N64的打头作品与主机一同发售，在这次说明会上，被称为『马里奥之父』的宫本茂先生对N64谈了一些自己的看法：

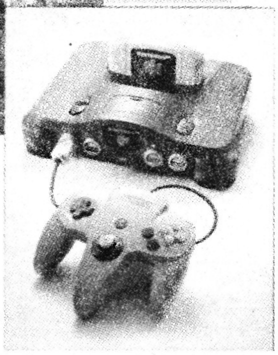
『……N64对软件开发者来说是非常便利的机种。主CPU的处理速度非常快，图像处理则由协同处理器完成，这样就减轻了主CPU的负担。由于游戏程序采用了64位处理技术，在人工智能方面会有较大提高，比如说将棋等游戏。N64的图像表现力很强，现在《马里奥64》只使用了主机一半的机能（似曾相识？），具体说是大约60%的能力吧。全部完成后会怎么样？怕是会大大超出现在软件商制品的水准，其质量之高令人恐怖，绝对值得各位期待。』

N64在连锁店预约发售，这是假戏真做吗？



又是这家连锁店

▲还记得这家店铺吗？最早是SQUARE，现在任天堂又加进来，这是今后的潮流吗？



6月23日

预计于今年6月23日发售的任天堂64位主机“N64”，已经从4月21日开始在全日本的便利连锁店“劳森”（LAWSON）中开始预约。这是继史克威尔之后，第二家与便利连锁店合作的电玩公司。

劳森是日本最大的连锁店之一，到2月底为止共拥有分店近5700家。该公司认为，游戏软件与游戏机都是公司的重要商材，业务上的合作将给公司带来很大的收益。而合作的另一方任天堂也认为，将N64放置到拥有全国销售网的劳森连锁店中销售，具有“相当的魅力”，相信对促销将有不可估量的作用。

与在专卖店销售不同的是，所有在劳森连锁店中出售的电玩商品，都将严格按照公司所定的标准价格发售，相对于灵活多变的专卖店价格，是否会使人感到有点稍稍不便呢？

世嘉购买英国游戏公司，在欧洲开展新的业务！

世嘉的英国当地法人SEGA EUROPA公司收购了英国大规模生产博弈性游戏机的厂商JPM集团（包括JPM INTERNATIONAL、ACE·COIN·EQUIPMENT、CHRISTAR·LEDGER、NITSA四家子公司）。这些游戏机通常指的就是那种摆在娱乐场所中的角子机，难道世嘉要参入这个领域吗！？

“这四家公司开发的游戏机原本是放在赌场、餐馆及街边的，人们可以很轻松地玩。而在欧洲，这种价格低、又有彩头的游戏很受成年人的欢迎。此次收购JPM集团，使SEGA的娱乐机的阵营强化了，我们正考虑将欧洲的业务扩大。”（世嘉宣传部）

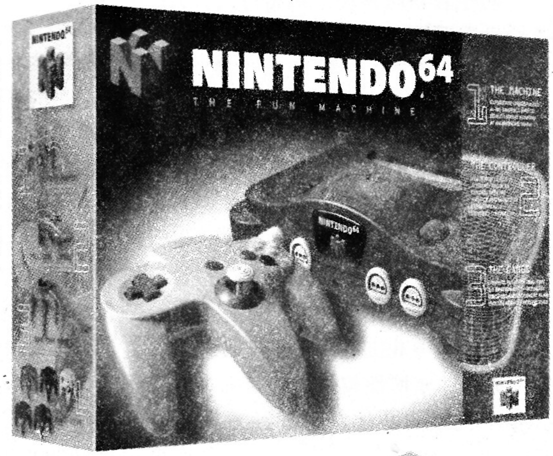
在日本，这种带有彩头的游戏机是被禁止的，所以世嘉转向海外发展业务，究竟如何，让我们拭目以待吧！

游戏业界的盛会，数百家厂商集结洛杉矶！

5月16日至19日，数百家游戏厂商云集美国洛杉矶，参加“美国娱乐产品展示会”，展示会场约有数万平方米，场面十分壮观。

展示会上，最引人注目的是任天堂的展位，任氏展示了倍受瞩目的N64及其他产品（包括VB、GB等），并公布了将在美国发售的十余款N64游戏，世嘉和索尼也分别租用了两千余平方米的展位，并都发布了最吸引人的降价消息，美版SS及PS都以199.99美元发售。

其他各厂商也都展示了自己的产品，关于这次盛会的详细情况，本刊将在以后继续报道。



▶这就是将在9月发售的美版N64的包装盒，与日版主机的包装盒是不同的。

世嘉与“梦工厂”合作，美国“梦之乐园”开张！

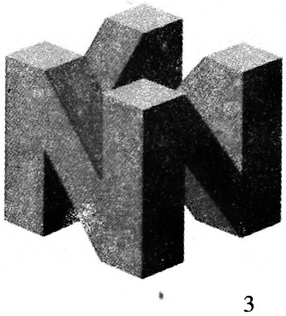
由美国著名电影导演斯皮尔伯格创立的娱乐公司“梦工厂”，最近与世嘉公司合作，在美国建立了新型娱乐施设公司。

新公司的名称叫做“世嘉游戏工厂”，以五年内在全美开设100家娱乐中心为计划。作为该计划的第一项行动，一个综合游戏、餐厅、运动用品的超大规模商场“SHOW CASE”将于今年11月竣工；此外，为了配合12月份拉斯维加斯电影展，一个以“深海”为主题大型餐厅也将动工兴建。

世嘉公司认为，比较于日本的游戏房而言，美国的游戏中心给人更多的印象是“暗、脏和恐怖”，在大多人士的心目中是“不良场所”的代名词。这次新公司成立，正是为改变美国人对电子娱乐的一贯印象，使之上升到“健康的娱乐”。

文/KEN　责编/PINSER

N64标志



期待中国的游戏热

加强取缔不良业者

目前，中国的大城市不断地涌现出许多游戏中心等场所，卡拉OK也逐渐地多了起来。于是，接踵而来的便是这些地方逐渐转变为带赌博性的、以及对青少年产生不良影响的场所等问题。为此，中国政府部门正全力以赴地对国内的游戏业进行整顿。那么，今后中国的游戏业将会怎样呢?

对于越来越多的不正当行为，日本企业呼吁“各项措施都应健全化”。

目前，游戏中心越来越受欢迎，随之产生很多赌博性游戏机。中国文化部对于这种不正当行为的日益增加感到担心，最近制定了一些新的整治措施。

近年来中国的游戏娱乐中心的需求不断提高，首先是日本，而后是香港、台湾等游戏机厂商相继进入。但另一方面，赌博性较强的游戏机对青少年不良影响的问题也逐渐显露出来。

中国关于开设游戏中心的法规是由地方政府自定的，因此每个地方多少有些不同。例如，各省都有对入场年龄及扑克机等赌博性高的游戏机的限制。但是，在上海是十八岁以下不准进入；在北京则要在大人的带领下才可以。另外，对于赌博机的取缔各地也有所不同。

政府对青少年聚集在游戏中心或进行赌博非常担心。为此，对于非法开设的游戏厅从去年开始采取了强有力的取缔措施，并于今年三月又新规定了二十类大型游戏机为被禁之列。

对于中国采取的强化治理措施，SEGA在中国的合资公司世嘉华瀚的李伟宏先生说：“那些不正当经营者基本上是香港和台湾的企业。健全的及不同价格的分类设施的观念应该在自己的公司中建立起来。”而日本企业则希望通过政府的治理，使游戏业趋于健康化。

目前，有五家日本公司已进入中国，其中包括：SEGA、NAMCO、TAITO、KONAMI、ATLUS。SEGA已于1994年12月在北京成立世嘉华瀚公司，在北京开设四家店铺，上海开设了一家，并计划今年内在广东开设五家店铺。估计到夏天时可开设二到三家。该公司今后的方向是在大城市中形成网络。近年内将在武汉、沈阳、哈尔滨等城市开展业务。

NAMCO在上海设立了NAMCO上海有限公司，并开设了六家店铺。TAITO在北京，ATLUS在上海也都设立了办事处。这些厂商都是日本的家用游戏机软件的制售商，而在中国这些软件的发售是非常难的。因为中国的知识产权法还不健全，厂商对软件的所有权保护缺乏信心。

中国最近乘商标法等法规出台之际，突击取缔了一些不法公司。但在许多方面仍存在着计算机软件的拷贝、盗版物的流行等问题。通过任天堂家用游戏机便可知中国的现状。

总之，相关的媒体、硬件设施和社会环境都不成熟，进入中国市场还为时过早。

对于游戏娱乐中心的发展方向，前面提到的李先生说“中心内最好有饮食及保龄球场等。象这种多元的娱乐设施才是今后的潮流。”

现在只能希望中国政府能够使游戏业健康发展，虽然各地还存在一些不符合法规的土政策，对游戏的反对态度也很强烈，但今后中国的市场对于日本游戏厂商来说仍具有很大潜力。

（转载自1996年4月23日日本《中国巨龙》周刊）

译/陈洁　责编/PINSER


週刊〈第72号〉1996年4月23日（火）毎週火曜日

DRAGO

週刊 中国

中国 ゲーム過熱に“待った”

悪質業者の取り締まりを強化

激増する不正行為

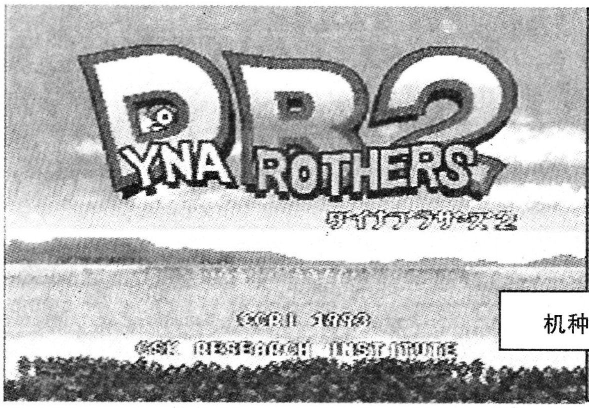
日系企業は「健全化」と歓迎

“脅威論”打消しへ

中国首脳、懸命の各国歴訪

〈実践市況〉上海Hより株 7面

留学生・蓮舫の「北京好

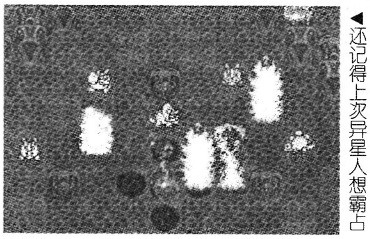


最新弱肉强食系统

恐龙兄弟 2

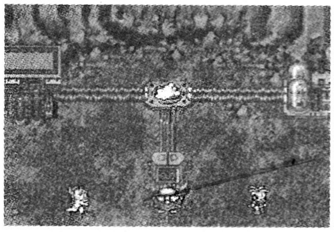
机种 MD　厂商 CRI　类型 SLG　容量 16M

一款寓教于乐的真实时间制的 SLG 于 MD 上登场！

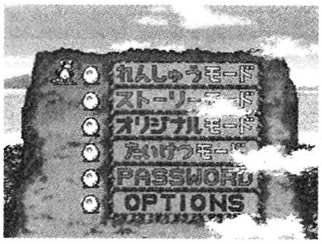

◀还记得上次异星人想霸占地球时的情景吗？

随着人们环保意识的加强，恐龙逐渐成为人们津津乐道的话题。而在工业十分发达、国土资源相对贫瘠的日本则更是形成了恐龙热。在这种背景下，《恐龙兄弟》系列节目的推出恰好是生逢其时。

《恐龙兄弟 2》(DB2)是一款实时模拟游戏，玩家的主要活动是扮演创造神“The Egg”，繁殖各种恐龙，并控制各种自然现象，为恐龙提供生长、繁衍自然环境，指挥肉食恐龙向由入侵的宇宙人利用遗传工程制造出来的各种怪兽进攻并将其消灭，保卫地球。


◀野心的博士正在做试验，准备再次实施他的邪恶计划。

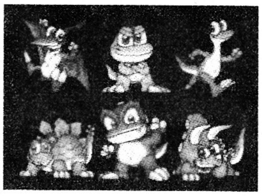
这部作品的成功之处不仅在于迎合了人们的环保意识和 SLG 迷们的口味，而且也在于提供了一整套生动、有趣的模拟系统，可以使玩家自主地研究生物种群与自然环境之间紧密而微妙的关系，寓教于乐，其乐无穷。



◀选择自己喜欢的模式进行游戏吧！

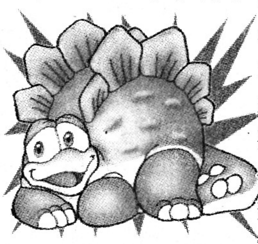
《DB2》共有四种模式：练习模式、故事模式、原创模式及对战模式。

游戏中的角色就是这些可爱的恐龙们！


▲它们就是保卫我们星球的战士。

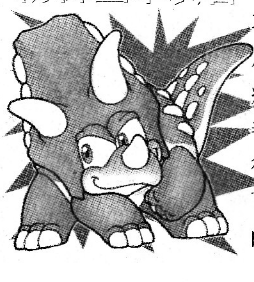
恐龙及宇宙人军团的角色共分为三大类型：草食兽、肉食兽和卵食兽。草食兽的职能是使 P 值增加和繁殖，而肉食兽生来就会攻击，卵食兽性好食卵。它们的共同特点就是“吃下的食物多了以后就会产卵，但产卵的速率有很大差别。

繁殖型草食兽



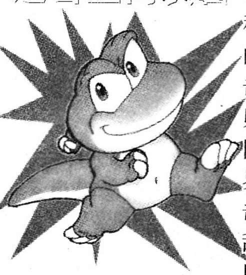
产卵率最高，但防御力最低，体力、攻击力最差，移动速度最慢。它们是增加 P 值的主要来源，在可能的情况下要多多繁殖。另外，它们善于游泳，可以涉水到新的陆地或岛屿上去繁殖。

防御型草食兽



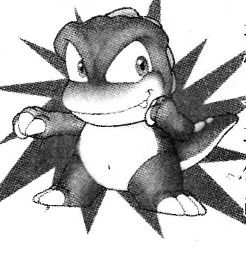
防御力最高，受到攻击时会作出一定的反击，有时竟会将极度疲劳的对手累死，也很善于游泳。它们的耐力很好，适于在恶劣条件下生存，也是 P 值增加的重要来源。

迎击型肉食兽



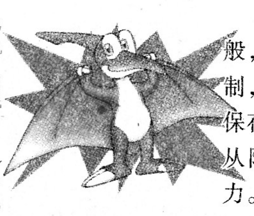
移动速度最快，可以用来对付移动速度同样很快的卵食兽，体力、攻击力都较强，但产卵较低，只会消极防御，只对进入视界的敌人进行攻击，饥饿时会不分敌我地吞食草食兽以补充体力。

攻击型肉食兽



体力、攻击力最强，移动速度较慢，但会主动寻机与敌作战，是发动攻击的中坚力量。但饥饿时也会攻击己方草食兽。

飞行型肉食兽



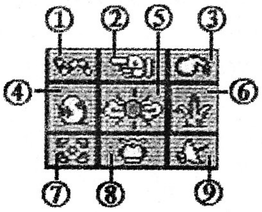
体力、攻击力、移动速度一般，防御力较差，但不受地形限制，可以自由攻击或脱离战斗以保存体力。体力很差时，它们会从附近的水域里捕食以增强体力。

卵食兽



喜欢吃卵，移运速度较快，但攻击力、防御力不强。它们可以作为进攻的辅助力量，限制敌方数量（特别是肉食兽数量）的增长，削减敌方发展的潜力。

既然是扮演神仙，就要掌握那些天地创造的法子！



①遗传操作指令
②指示指令
③引导指令
④卵创造指令
⑤自然指令
⑥植物创造指令
⑦指定指令
⑧THE EGG 指令
⑨情报指令

DB2是指令系统采用真实时间制作，另一个与常规SLG的不同之处就是：玩家几乎不须指挥某一单个恐龙的行动，而只要确定恐龙群体总的行动状态即可，每只恐龙会根据情况自动执行指令。

引导指令

控制单个恐龙的行动方向，每秒钟消耗P值50。一般只有在不得已的情况下使用，以使某个比较重要的恐龙远离危险的地区，或向正确的方向移动。

指定指令

给指定目标加上标记，有必要时可以用情报指令随时查看。

The Egg 指令

使画面瞬间移到作为游戏大本营的产卵器的位置。

情报指令

使画面瞬间移到想要查看的位置。

遗传操作指令

通过该指令，玩家可以改变恐龙卵的类型和性质，要消费P值（见表1）。该指令又分为种族改造和强化改造两种。

1. 种族改造：可以将一种卵（如草食兽卵）改造成另一种卵（如肉食兽卵）。在游戏的中、后期的某些关里是不可以用卵创造指令创造出肉食兽卵的（某些极端场合根本不允许使用卵创造指令），那么种族改造指令就显得十分重要了。

2. 强化改造：使孵化出来的该类型恐龙的专长达到最高，如使攻击型肉食恐龙的攻击力最强，繁殖型草食兽繁殖率达到最高等。

表1　遗传操作指令消费一览表(P值)

项目＼类型	繁殖型草食兽	防御型草食兽	迎击型肉食兽	攻击型肉食兽	飞行型肉食兽	卵食兽
种族改造	300	300	1200	1400	1200	900
强化改造	1100	1300	1800	2500	2000	1800

指示指令

进击：这是很重要的一条指令，它决定了肉食兽攻击的方向，有全方向进击和指定方向进击两种。若要全方向进击，则选中指令图标中心标志即可，这时肉食兽会向所有方向搜索和攻击。若要指定方向进击，则选中指令图标周边的方向箭头即可，此时全体恐龙会相机向箭头指定方向移动和进攻。

繁殖：在这种状态下，草食兽全力进行繁殖，而肉食兽则会在周围游弋警戒，随时准备向侵入视界的敌人进攻。一般在每关开始时使用。

集合：全体恐龙向指定位置集中。该指令可使草食兽在某一特定地域繁殖时使用，当然也可以将集合点定在敌方草食兽密集区域以引导已方肉食兽前去“会餐”。

突击：使全体肉食、卵食兽向指定目标围攻，以达到围歼目的。该指令每秒钟消耗P值30。多用来对付敌方强悍的攻击型肉食兽，在局部形成以多打少的局面。

乱斗：使全体恐龙都具有攻击性，向附近的敌人进攻，每秒钟消耗P值30。一般在我方占优势的情况下使用。

卵创造指令

当P值达到一定的限额时，图标菜单中原来灰色的恐龙图标变请晰，这就可以用该指令来创造出想要的恐龙卵了。但是，如果产卵器周围种满了青藤和树等障碍物或四周全是不毛之地时，卵创造指令无效。

表2　卵创造指令消费一览表(P值)

项目＼类型	繁殖型草食兽	防御型草食兽	迎击型肉食兽	攻击型肉食兽	飞行型肉食兽	卵食兽
费用	300	300	750	1200	900	1000

植物创造指令

草(300)：在指定位置种草，用于改造土地。周围环境较差时，也可以用来铺设一条通向花草繁茂的绿洲的道路。在某些关里需要与落雷结合运用。修补雷击后破裂的地面，使之可以通行。

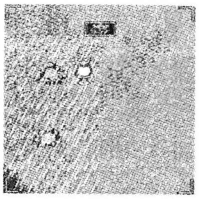
花(500)：在指定位置种花。花的营养成份很高，草食兽食用之后会很快产卵。

青藤(700)：在指定位置种植，起阻碍作用。但在嫩芽阶段会被草食兽吃掉，长大之后也可被肉食兽打坏。在敌方飞碟或产卵器周围种植，那么，由于位置被占，敌方就不能用飞碟或产卵器创造出卵来了。

树木(2500)：在指定位置种树，作为屏障。只有自然灾害才能破坏树木。

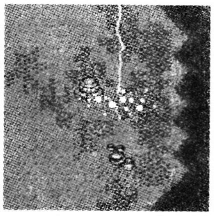
自然指令

通过该指令，你可以利用各种自然现象改善环境，或给对方造成灾害(消耗P值情况见括号内)。



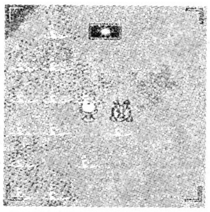
降雨(50)
在己方恐龙周围降雨。该指令有两个作用：一是使地面长出草来形成草原；二是改变土质，使原本长不出草的地形最终转变成草原。当然，降雨过于频繁会形成沼译,从而大量消耗恐龙的体力。

落雷（700）

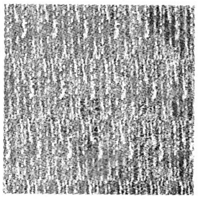


可以使地面上的卵迅速破壳变成恐龙,对于将被敌方卵食兽吞食的卵有挽救作用。同时,落雷对所有植物、房屋都具有破坏作用,可以用来清除障碍物、打通道路。此外,当双方肉食兽斗在一起时，不失时机、恰到好处地用落雷将对方肉食兽击昏数秒钟，那么对己方肉食兽会是一个很好的支援，也许己方肉食兽会在这段时间内喘息过来,将其吃掉。

日照(800)

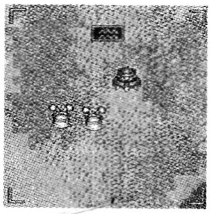


融化积雪，使沼泽变干，但对花、草等植物有破坏作用。因此照射敌方会使其草食兽食物短缺。



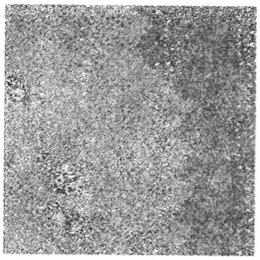
大雨(1800)
在有效范围内降下雨量为普通降雨数倍的大雨,形成沼泽地带,使行动于其中的恐龙疲劳度增加。大雨可以用来大面积地改造土质，而形成的沼泽一旦干燥后就会变成草原。利用能形成沼泽这一点，可以在两军撕杀之前先用大雨将对方必经之处变成一片泽国，那么己方肉食兽以逸待劳,岂有不胜之理。

地震(2000)

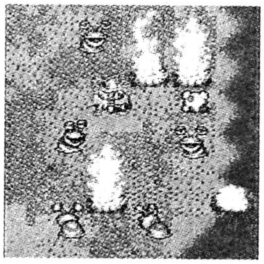


破坏地面上的卵，连续的地震会使地面塌陷，在地面上形成陷坑。卵或动物一落进这陷坑就会变成一片花丛。当敌人只剩下卵没有被消灭时，一次或数次地震就可以结束战斗了。

暴风(1500)



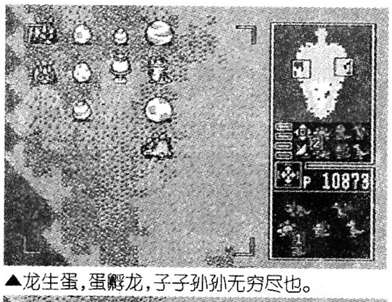
产生大风，将动、植物吹飞，在海边使用可以形成海啸，使海水冲上陆地淹死大量的动物，同时形成沼泽。有时也可以用来营救己方处于险地的部队或盟友。当岸边无我方恐龙时，又可以利用能形成海啸这一点来浇灌大面积的荒地使之成为水草丰美的草原。



陨石(8000)
最可怕的自然灾害，在地面形成一片火海，并沿植物带蔓延开来，熊熊火焰吞噬一切所触及的动、植物和卵。这时只有及时地降雨才能使局面不至于太糟。但该指令会消耗大量的P值,且有玩火自焚的危险。

呼风唤雨
指点江山

“狡猾狡猾地”就是恐龙生存之道！



▲龙生蛋,蛋孵龙,子子孙孙无穷尽也。

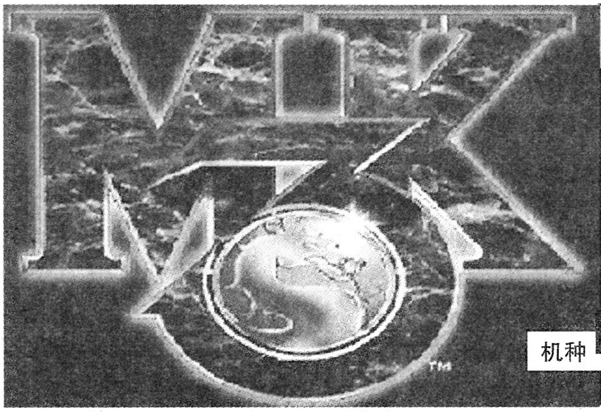


▲让恐龙大家族壮大起来,多种多样,才能击败对手。

《DB2》的基本流程是这样的：从最初的一只或几只草食恐龙开始，通过在己方恐龙周围不断地降雨使原本干燥的土地上长出草来形成草原。当草食恐龙的食物丰富、营养充足了之后,它们就会甩甩尾巴,“啵”的一声生出一只卵来。卵越变越大,最后一只同样的恐龙就会破壳而出。此时，“The Egg”（玩家）的P值（类似于其它SLG中的金钱)也会增加,当达到一定的限值时，就可以使用卵创造指令从作为游戏大本营的产卵器中生出想要的恐龙卵。通过繁殖草食恐龙来赚取P值,你就可以驾驭各种自然现象，呼风唤雨。当然,不要忘记你的对手宇宙人也同步地在进行经营。因此,你要不失时机地制造出强大的肉食恐龙来保卫领地或“先发”制人地向宇宙人军进攻，并且适当地给它们制造一些自然灾害。同时,根据当时情况制造出卵食恐龙吃掉对方的卵以阻碍它们的发展。最后的目标当然是将它们全部消灭。

几点提示：如果玩友们每一关都按基本流程进行此游戏的话，那么可以肯定地说：有些关是根本打不通的。比如:某些关一上来敌我条件十分悬殊,不采用非常手段是不行的;再比如:某些关时间不能拖得太长,否则环境会发生不利的变化，如小行星撞击地球或宇宙人使用环境改变装置使所有花草都被有毒放射性物质污染之类。面对这此问题,一定要动番脑筋才是。

文/时雨　责编/PINSER



真人格斗无敌战 快打斗士掀波澜

《真人快打Ⅲ》英雄检阅之书

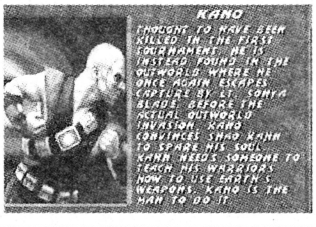
机种 MD　厂商 ACCLAIM　类型 ACT　容量 32M

美国格斗游戏的顶尖名作《MORTAL KOMBAT》的第三集的“传说”似乎已在玩家中流传很久了吧，以其故事为背景的《魔宫帝国》更是在各地蝉联票房榜首，将《街霸》的电影版打个落花流水，但究竟在这血腥恐怖的世界是孰正孰邪呢？

STORY

千年之前，一位远东的智者收到了来自暗黑帝国的信息，此领域变为了所谓的次元世界，它是邪恶皇帝统治下的黑暗且混乱的世界。智者明白如果条件成熟，总有一天人们能够从地球进入那个暗黑帝国，这个条件来自于不能平衡的愤怒——我们的世界正是由于正反两面力量的平衡才得以维持的。如此明白了这个原因之后，暗黑帝国的侵略军便想在地球上来做个证明，他们渴望能够得到上帝的位置，因此上帝安排了这次人类的战斗，在这场斗争中，我们不仅保证了地球的安全，还保证了我们精神的存在……于是，一场战争拉开了序幕，龙争虎斗势在难免！

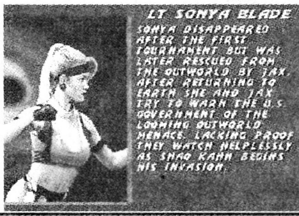
FILE 1 KANO 卡诺



无知永远是无知

原以为他在第一次比赛中已被杀死了，但在次元世界中他被替换且再次逃脱了围捕。这早已被桑娅所发现，在次元世界真正的侵袭之前，卡诺说服邪恶皇帝绍康释放他的灵魂，让他去教导绍康的战士们如何使用地球上的武器。当卡诺得到解放后其利用这些战士们击败了绍康，并试图控制绍康曾经拥有的那些灵魂，但事与愿违，灵魂逃出他的指挥并对其进行狂暴的攻击后令其惨死古堡。

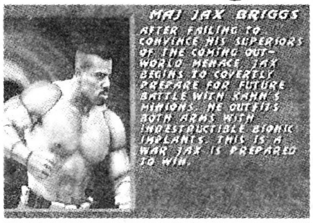
FLLE 2 SONYA 桑娅



勇者永远必胜

她在第一次比赛后便失踪了，但被加克斯从次元世界中救了回来。回到地球后，与加克斯试图告诫美国政府此间的阴谋，但由于由于证据不足等原因失去了援手，只好独自对付来自绍康的侵袭。她先击败了以狡猾著称的卡诺，然后以难以置信的勇敢挑战暗黑皇帝并取得胜利。之后她成立了一个次元世界调查机构，致力于保卫这个美丽的星球——地球。

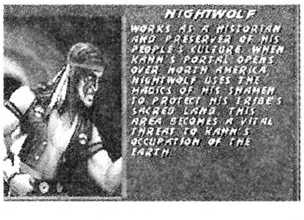
FILE 3 Jax 加克斯



自信是胜利的前奏

由于感到次元世界的威胁，他被派去对绍康的手下进行为未来的战斗所作秘密的准备，他装备了2只无敌的生化机器手臂，志在必得地迎接新战斗。他为证明自己是世上最强者作着不停的努力……打败绍康后与桑娅一起着手调查工作，而他带领第一只探险队进入了一个神秘的新空间。

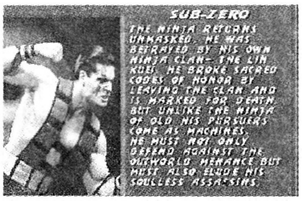
FILE 4 NIGHTWOLF 午夜之狼



印地安民族的英雄之狼

作为印第安人的他整日象历史学家工作着，保护着他的民族文化。当绍康打开的入口遍及整个北美时，他用其部族巫师的魔法来保卫该神圣的土地，这个地区成为绍康占领地球致命的威胁。他协助其他的地球战士逃到他的土地上，又一度重新编制了对付绍康的计划并予以实施胜利。午夜之狼再次与自己部族的人民重新独立，不久其便成为一名杰出的领袖。

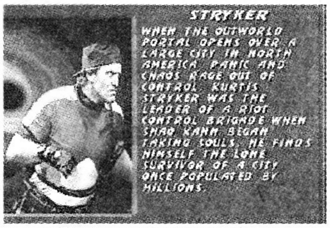
FILE 5 SUB－ZERO 绝对零度



忍者永远是谜的影子

这位不再有面具的忍者背叛了邪恶，于是三名刺客轮番对其进行宿命的挑战，以惩罚他对所谓宗教光荣传统的亵渎。在与赛拉克斯、赛克特之后的第三名刺客SMOKE的对决中，他帮助SMOKE这位曾经是盟友的机器人恢复了记忆，并在后来的战斗中取得了胜利。

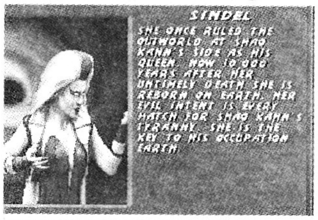
FILE 6 STRYKER 爆破手



生存的意义不是一个人的事情

在次元世界打开的入口遍及北美的一个大城市时，到处充满了失控的恐慌和混乱。他是一只被暴乱控制的部队领袖，当他发现自己孤身一人在一个曾是百万人口的都市时，才真正了解到生存的意义。他得到雷电的指引后来到西部并发誓保卫这个都市，最终自然是邪不压正。

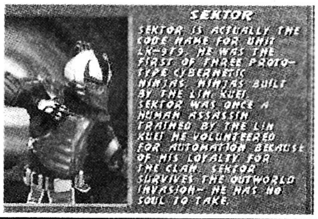
FILE 7 SINDEL 辛蒂尔



浪女回头金不换

这名邪恶的女人曾是绍康的皇后，在他左右协同统治次元世界。1万年后她过早的死去，但在后来却在地球上复活了。她被绍康利用对付每一名战士，但她由于得到了雷电幻象的指引而倒戈，最终恢复了地球的自由，为与她1万岁女儿——卡塔娜重逢创造了条件。

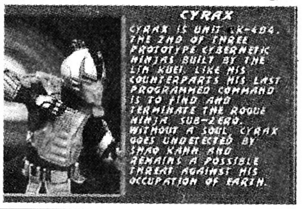
FILE 8 SEKTOR 赛克特



对罪恶的补偿难道只有毁灭自身吗

实际上他只是系统LK—9T9的代号，是机械忍者兵团中的一名战士。原本为人类的他出于对组织的忠诚自愿成为自动控制。他经历了次元世界的侵袭后发现自己仍活着，醒悟到绍康是在利用自己，来到堡垒中开始连续自我毁灭，致使强烈爆炸而关闭次元世界的入口并使地球重新恢复正常。

FILE 9 CYRAX 西瑞克斯



机器的命运终将无法自己控制

代号为LK—4D4机械忍者，他最后的程序是寻找并干掉"流氓忍者"——SUB－ZERO，但终被SUB－ZERO擒住并输入新指令——消灭绍康。由于其没有灵魂，而无法令绍康察觉，这也使他的秘密攻击得以成功。最后他被困在一片广懋的沙漠中央，只有盲目地向起点前进……

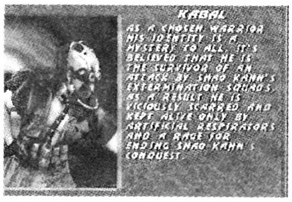
FILE 10 KUNG LAO 空佬



凤凰涅(槃)的传说在此地得以实现

当绍康借助风暴侵占地球时，空佬改革白莲教的计划便停止了运作。如同一名身经百战的斗士，他必须用其杰出的格斗技去打倒黑暗、征服恐怖。他以少林俗家弟子的身份与刘康一起以他们杰出的祖先名义去战斗，最后由于重伤而仙逝了，但在加入他祖先的行列中获得了新生。

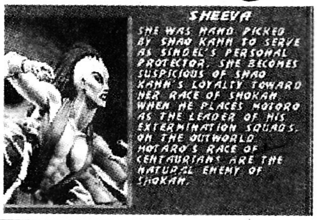
FILE 11 KABAL 卡狗



人的本性是善是恶由此你能看出吧

做为一个精选出来的斗士，他的身份充满神秘，他是被绍康的灭绝小分队攻击的幸存者，身上狰狞的烧伤和维持生命的人造呼吸器，还有对绍康的狂怒足以让他燃起怒火，去对绍康进行致命的战斗。在这次侵袭之前，他的生活充满罪恶，但这次战斗改变了他，改变了他的人生观。

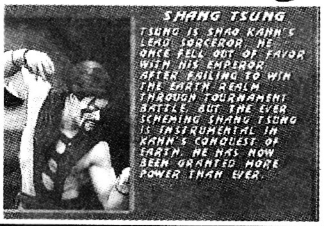
FILE 12 SHEEVA 西瓦



民族的力量是个人奋斗的根源

作为绍康亲手挑选的辛蒂尔的金牌私人保镖，她的力量是无可置疑的，绍康任命另一牛头怪物人马种族的莫塔诺为灭绝小分队时，西瓦对绍康产生了怀疑。以致后来知道自己种族为人马种族灭绝时，盛怒之下成为第二名倒戈勇士，之后又解放了次元世界，回到家乡为恢复民族的尊严和昌盛而奋斗。

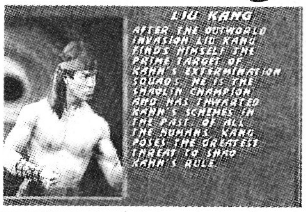
FILE 13 SHANG TSUNG 山水



一旦魔法被邪教控制，它的属性仅只有一个"恶"字

山水是绍康的首席魔法师，由于曾在全球格斗赛中失败而失宠于绍康，但他功不可没，权力依旧掌握在手，当他发现绍康要夺去自己的灵魂时，以自己强大的力量击败了绍康。终了企图将地球烙上他罪恶的烙印，自然是难以圆梦的了……

FILE 14 LIU KANG 刘康



天下功夫出少林难道是一句世界性的真理吗

在次元世界的侵袭之后，作为少林寺武者的刘康发现绍康的灭绝小分队是自己最佳的对手。在所有人类中，他可是绍康的心腹大患呀！空佬之死激怒了曾是比赛冠军的他，心中怒火万丈，化为动力让他轻易地消灭了绍康。地球安全后刘康接受了卡塔娜公主对他拯救地球及次元世界的感谢！

（补充FILE） SMOKE 斯莫克



（肖像见选人画面中最中心）

苦海无涯，回头是岸

作为绝对零度的朋友，曾试图与他一起逃出组织，但最终被抓获、改造并被付予杀死SUB－ZERO的使命。当他认识到自己错误并回复本性时发现自己只能永远穿着他的人造躯体了。

检阅完毕这些英雄斗士们，我们来一起期待传说中的《真人快打3.5版》移植来临吧，到时会否又看新人物、新招术呢？MAYBE！看见STORY和FILE，再次打开你心爱的MEGA DRVIE，进入血腥的世界格斗吧！

注：关于本游戏的秘技详见本刊今年第二期的"秘技天地"。

FINISH EVERYBODY！

文/银见 & SHADOW PHOENIX



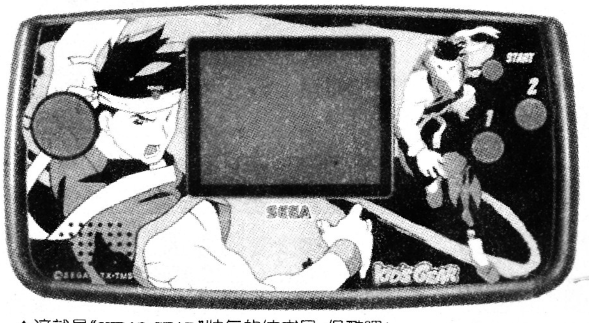
江湖新贵　GAME战士



VR战士mini

机种 KG　厂商 SEGA　类型 ACT　容量 8M

作为世嘉公司最新推出的掌机“KID' S GEAR”，基本上与早先的“GAME GEAR”无大区别，只不过目前只对应《VR战士mini》一款游戏，但据新作发售表来看还将推出一款有关的机器猫的游戏(那么机器表面就会画上一只机器猫了)。



▲这就是“KID' S GEAR”帅气的结成晶，很酷吧！

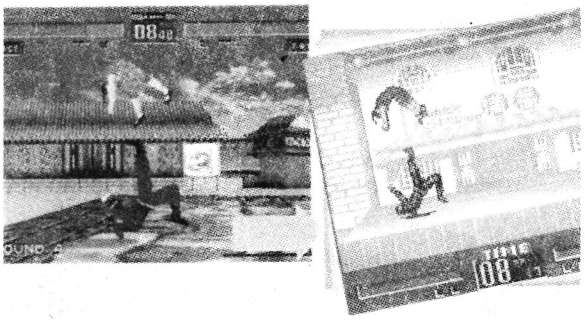
这部新的主机能否盖过GAME GEAR的风头，为不景气的掌机市场注入了一剂强心剂，它能否象霸气十足的《VR战士》一样在业界掀起万丈巨澜呢？



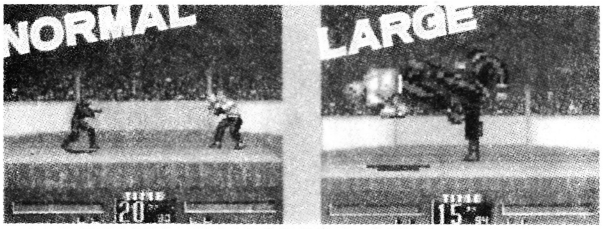
▲JACKY是否在劝说妹妹莎拉呢？



▲丰富的卡通画面让你大过眼瘾。

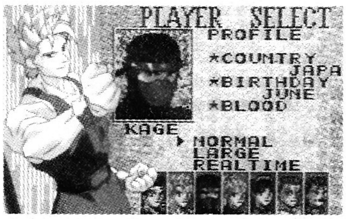


▲比起土星版来并不是十分逊色的吧！“感觉良好，GO！”



▲左方为普通的画面，颇似一般的格斗游戏，右图为大画面，有些放大缩小的感觉吧，兴奋、迫力、满足！

游戏根据在日本大受欢迎的漫画卡通为背景制作的，从3D格斗始祖《VR战士》过渡到此次为2D视点格斗，共有结城晶，影丸、JACKY，佩、陈洛、莎拉和WOLF七人登场。另外还可通过通信线进行联机对战呀。故事模式中忠实再现漫画卡通的精彩内容，其中插入了不少卡通画面，令游戏生色不少，喜欢卡通和VR的朋友赶快行动吧！



▲选人画面还保留了原来的模式。



▲可爱的陈佩的场地在中国餐馆满福楼外。

VR战士脱胎换骨　重临江湖！

文/SHADOW PHOENIX



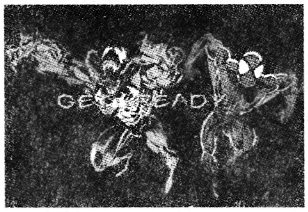
咱们有话好商量

毒液·蜘蛛侠

之忧怨难舍

机种 MD　厂商 ACCLAIM　类型 ACT　容量 16M

为什么宿敌能够联手，是因为忧怨难舍呀！



◀这两个冤家也将携手共进啦！

看过精彩的动画《蜘蛛侠》吗？现在，以他为主角的游戏在 MD 上推出了，故事描述的是一个神秘的生物组织建立并抓住了本游戏的主角之一 Venom，而且从 Venom 那里夺走了五个卵。但 Venom 在这五个新生物毁掉自己之前逃脱了。处于这种境地的 Venom 只好找到了他的老对手蜘蛛侠，两人艰难地达成了同盟，一起去消灭这些新生物和捣毁这个组织。看到这种情况的你的唯一反应——

PUSH START!

集合两人的功夫消灭神秘组织的成员！

游戏中的宝物有两大类，一类为红心，是加血用的；另一类是各种头像，得到自己的头像则增加一条命，得到其他人的头像则是将其召唤出来助战，如美国上尉等。此外，英雄和侠客必然会有自己的功夫，跑、跳、攻击自然不在话下，还可以利用自己的粘液来弄住敌人或"荡秋千"。

宝宝宝宝宝宝物

"吃"心妄想



▲红心可以用来补充体力。

"助太刀"系统



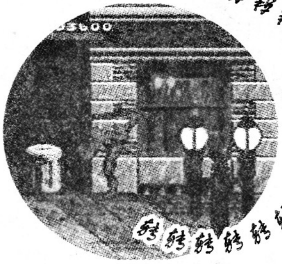
▲请别人来助阵似乎与英雄的形象不符。

小孩爬窗户



▲爬到墙上往往会得到许多宝物。

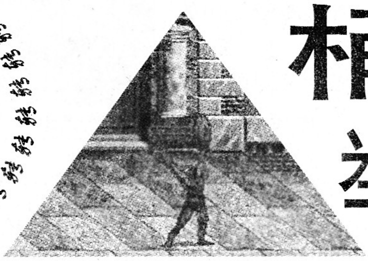
功功功功功功夫



转转转转转转转转转转转转转转转转转

▲这种必杀技会使自己同敌人一起受伤的。

桶举

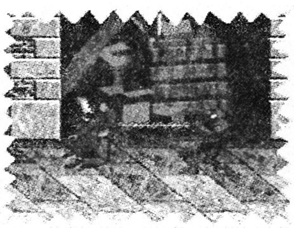


▲举起路边的桶，去攻击敌人吧！

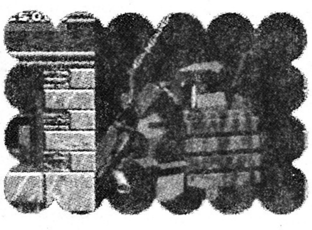


▲将敌人举起半空，也是非常厉害的一招。

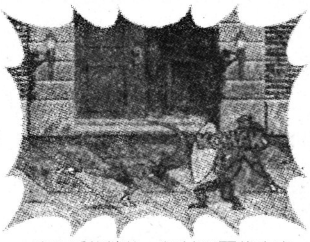
打打打打打打



▲你给我过来吧！



▲啊——呜啊呜啊——我是"泰山"！



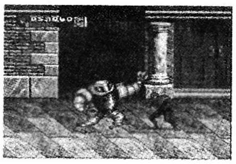
▲这个盾能挡住一切从正面的攻击。

黑白两道为着殊途同归的目的而进行战斗！

NO.1

首先在曼哈顿街道上你要消灭一伙流氓。路边可捡桶砸敌人，墙上可有宝物哟。游戏中当你的血闪烁时，说明你可以使出会心一击，一下打死敌人，威力极大。关底是个又大又蠢的机器人，只按A键就可以了。

到了纽约的断桥，出现



▲这个机器人的造型真是很古老呀！

第一个分岔口先向下（有两条命）。关底长得和 Venom 差不多，上下走动并以擒拿为主即可消灭他。然后被一了新的敌方小兵，以后就要常和他们打交道了。"封屏"时要慎重，否则会挨他们掷出的炸弹。到桥边按Y键荡过去。关底手持大枪杀出，此人后面还可见到，烦他的话在他没出现时到右方封屏，总之他会死得很惨。

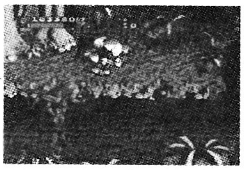
在美丽的丛林中作战，



▲哇——！阿诺来了！关公战秦琼喽！

飞人抓到了 TRAP ROOM，这里出现了敌方机器人，攻击时不要离它们太近。

PASSWORD：DCCPMH



▲我向上天祈求，把他收回地狱吧！

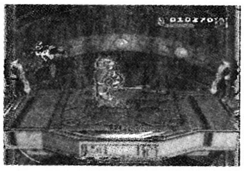


▲这个讨厌的家伙动作太快了。

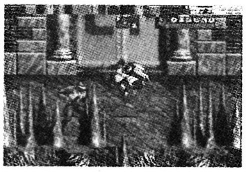
NO.2

在有 LF 字样的平台上打擂，关底是个绿家伙，要与他游斗，打几拳就溜，注意他跃起时你也要跳，否则被他落地后震翻。

又上了街，路边有 LF 字样的大门，LF 究竟意味着什么？！关底是个女怪，较"面"。打倒她之后又被飞人抓到了 TRAP ROOM，真想打飞人一顿。TRAP ROOM 中有敌人的小飞行器出现。



▲你的颜色代表着和平，可你为什么要打我呀！

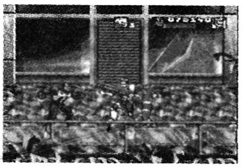


▲你是母豹变的吗？黄不拉叽的。

又到了一处街道，无暇欣赏街景。乘电梯上三楼，断桥和 LF 平台上两个关底出现，上来就到右方封屏可打死持枪人。

进入了下水道，又有岔路了，多转转。丛林中的关底和女怪出现，再教训教训他们。再次被迫进入 TRAP ROOM，真没办法。

PASSWORD：MDRKJP



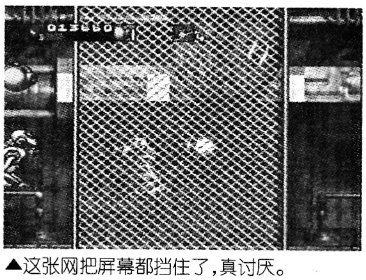
▲咦，这不是和平者和阿诺吗？



▲我们合体吧！不跟他一头儿了。

NO.3

经过一番肉博，一个灰色人出现，双手发炮。耐心与他游斗寻找机会。快要攻到敌人总部了，敌人也越来越凶残，突然回身冲撞是较实用的技巧。注意敌人经常从柱子背后等隐蔽地方出现。又有变种生物出现，他有点象街霸中的 BLANKA，会翻滚撞人，用擒拿技胜他。主角越战越勇，又战胜了紫色女怪（注意她落地后的习惯性踢腿）。

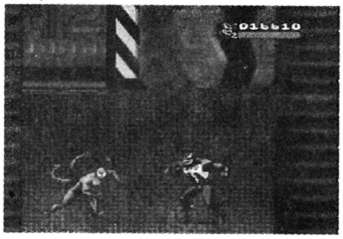


▲这张网把屏幕都挡住了，真讨厌。

到了一处工地，机器人层出不穷，越杀越多，不要被包围。关底有把你抓进 TRAP ROOM 的飞人（终于可以出气了），还有双手发炮的家伙，当你打倒其中一个之后，纽约断桥上的枪人又出场了。打倒了他们后居然又出现了个飞人，再一次（也是最后一次）把你抓到 TRAP ROOM。

PASSWORD：STSPPC

NO.4



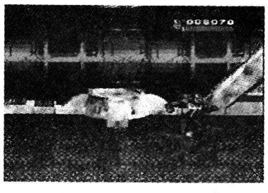
▲唉呀呀，邪恶组织里有许多"和平者"呀！

此时的你已势不可挡，到了关底，又跳出一个绿家伙，背后有三个触手。小心应付，抓住机会就给他一套组合拳。

PASSWORD：QPMJCV

NO.5

总 BOSS 要登场了，在这之前敌人竭力顽抗，你要对付以前的所有关底（屏幕上最多有两个），不用怕，加血的宝物很多。最后，总 BOSS 从一个容器中跳出。它是一个红色的怪物，不时发出令人毛骨悚然的笑声，你能消灭他吗？



▲这家伙很是难缠，多打运动战吧！

打穿之后给出 HARD GAME PASSWORD：MRRYPN，结局画面虽有些对不起你，可这毕竟是你历经千辛万苦打出来的。

文/隐藏 BOSS　责编/PINSER

亦真亦幻，勇者屠龙！

勇者斗恶龙 VI

——幻之大地

机种 SFC 厂商 ENIX 类型 RPG 容量 32 M 编号 SF 32023

引　　子

深夜，丛林中的一堆篝火边上围坐着三个人，两名男子和一名女子正在商议如何去魔王城打败邪恶的魔王姆多（**ムドー**），这其中也包括我们的主角——耐克（**ネッキー**）。

去攻打姆多似乎是极其危险的，三个人却已下定了决心。女孩站在悬崖的边上吹起了笛子，笛声将一头巨龙召唤出来，三人乘龙飞到魔王城中。

魔王城中异常平静，没有人来阻挡。三人一直来到魔王所在的大厅中，姆多就端坐在宝座之中。上呀！你这个恶贯满盈的坏蛋，我们来要你的命！

可——，一道弧光闪过，三人的身影逐一消失在魔宫之中……

“噗嗵”，耐克从床上跌了下来。他是莱夫科德村（**ライフコッドの**村）的一名村民，与妹妹塔妮娅（**ターニア**）一起相依为命，过着平凡的日子。刚才那可怕的情景只是耐克的梦吗？

故事开始了

听妹妹说村长正在找他，耐克就来到村子东北方的村长家中。村长告诉耐克：村中的手工艺品在镇上很受欢迎，希望耐克能带着一件木雕及十件丝织品到位于村子南边的希那镇（**シエーナの町**）卖掉，并买回精灵之冠（**精靈のかんむり**）在村子的祭典上使用。耐克一口答应下来，村长又给了一个大口袋（**ふくろ**），可以装下许多道具。

不要急着出村，而要象玩所有的 RPG 一样，先将村中瓶瓶罐罐翻个痛快，能取得许多道具。再到村子周围消灭一些敌人，将等级提到 LV4 再考虑去镇上（这是历代《DQ》最烦人之处，为什么一定要先练级才能进行游戏，而不能象 SQUARE 的作品一样，不用为“耗级”而浪费时间呢？）

希那镇上正在举行义卖会，整个镇中随处可见各中商店，其中有两件非常重要的物品：盗贼钥匙（**とうぞくのかぎ**）和世界地图（**せかいちず**）。而在买世界地图时，只要一直坚持不买，卖价就会从 3000 元的正价降到 200 元就卖了。镇上的人都对耐克带去的东西很感兴趣，但只有位于镇中央右上角的女孩出价最高。将手工艺品卖给她之后，耐克来到镇东北方的帽匠伯迪（**ビルデ**）的家里，准备买精灵之冠。但伯迪的女儿说他出镇到西面三天仍未回来，如要买精灵之冠必须要找到他。

耐克出镇向西去寻找伯迪，走过桥后在一个大洞穴前见到了正处于危险中的伯迪。耐克虽拼命救了他，但自己却掉到洞穴下的神秘世界中。

……眼前出现了一个小镇，这个世界与我们那边是一样的呀！

镇内的人似乎并没有看见耐克，就连贪心的武器商和宝物商也不愿把东西卖给他，只有旅馆及教会还算是友好。从镇内一人口中得知从北面的梦见井（**蘿見の井戸**）可以回到原来的世界。

耐克再次回到现实世界的希那镇中找到伯迪，伯迪为了答谢救命之恩，将精灵之冠送给了耐克。

带着精灵之冠回到村里的耐克，受到了村长的欢迎。在酒吧中，耐克与一位老者谈起了那神秘的世界，而那里也似乎并非只有耐克才去过，许多去过那里的人称它作“幻之大地”。

回到家中，塔妮娅要准备在晚上的祭典活动中担任精灵使者一职。反正也累了，不如睡一觉，到晚上才好参加祭典活动。

晚上，村里的人都集合在教堂内参加祭典，耐克也去参加。祭典很成功，神父代表村民们将美好的愿望告诉了精灵的使者，希望能在这一年内继续得到精灵的守护，塔妮娅也很称职地扮演了精灵使者。

突然，塔妮娅的身后出现了一个神秘的身影，而塔妮娅也似乎着了魔似的对耐克说：“耐克，你听到我的声音了吧！你是一位背负着不寻常命运而生的人。不久，世界将被黑暗笼罩，只有你才能拯救它。在黑暗到来之前，我要将这谜团说清楚，还有你的本来面目……，耐克啊，该出发啦！因为这是你被授与的使命……”

话音刚落，神秘的身影随之消失，塔妮娅也恢复了意识。村民们对刚才发生的事议论纷纷，神父赶紧打了圆场：“好了，今年祭典很成功，都去享受一个快乐的夜晚吧！”

村民们开始狂欢，有的在饮酒，有的在狂欢，而一名叫兰德（**ランド**）的村民更为塔妮娅刚才的表演所着迷，竟向

塔妮娅求婚,但遭到了拒绝。

村长在经历了这次事件后，似乎预感到事态的严重性,他对耐克说了许多话,并交给他一张进入莱德克城(**レイドック城**)的通行证(**つうこうしょう**)。

黑暗时代、本来面目、背负的使命……,这一切突如其来的事情搞得耐克不知该如何是好。而莱德克,耐克从没去过,不知是什么样子,将要发生什么事耐克也不知道,不过既然要背负起什么什么使命，今天还是要好好休息一下,回家睡个好觉。

真正的冒险

莱德克城位于希那镇的东南面。进城以后得知莱德克王正在寻找一名勇者来打倒魔王姆多。姆多,那不是梦中所见的家伙吗?原来它真的存在。镇上到处都是想应征的年轻人,看来要想见到莱德克王,必须先参加选拔才行。耐克在城门前报名后被告之当镇上的集合钟声响起时,所有志愿者都要到城门处集合。

趁钟声未响,还可以干点什么,比如去购物之类。在教堂碰到了曾在梦中并肩作战的汉森(**ハッサン**),但双方都不敢相信这是真的,因此并没有相认,而耐克看出他也是来应征的。除此之外,如在一口井中打败敌人夺回一个大婶的戒指(**おばさんのゆびわ**)并交还给她,她就会送给耐克一粒力量之种(**ざからのたね**)。

集合的钟声响了,耐克随众人一起走进王城之内,听卫队长索尔迪(**ソルディ**)说谁能通过城南的试练之塔并找到一样宝物,谁就能成为国王的卫士。

这应算是第一次真正的考验吧,在试练之塔的迷宫中要小心地上的尖刺，这里的首领是铜兵(**とうのへいたい**),打败他之后要去寻找宝物。不料,最后耐克不幸选错了门,让汉森将宝物取到。

汉森将宝物交给索尔迪,也自然获胜而成为国王的卫士。耐克虽没有成功,但索尔迪还是对他的勇敢表示赞赏,并允许他在城内有限制地走动(不能进国王的房间里)。

耐克在城中遇到一位老者,那老者有一辆很华丽却很沉重王家马车,为了能让它再跑起来,他请耐克帮他去找一匹好马来(这里要回答**はい**)。听城中的人说,在莱德克城西面有一匹野马。于是,耐克便决定去看一看。

耐克刚要走出城门,却被汉森叫住了。汉森表示虽赢得了职位,但也很钦佩耐克,想同他一起去捉那匹野马。

有了汉森的帮助,很快便从城西的森林中将野马捉了回来。索尔迪对此大加赞赏,并引见耐克与莱德克王见面,耐克终于也成为一名国王的卫士。国王对耐克与汉森说:"只有找到能照出真实景象的太阳神之镜(**ラーのカガミ**),才能打败魔王姆多。"

二人受命后,国王不但将马车借给他们,还开启了莱德克城东北方的关口让他们通过。出了关,一直朝东北方走,在海边有一所小教堂,里面并没有什么情报。从小教堂出来向西南走就来到一间住着一位老者的屋子。

老者:"怎么,这是你们的家吗?(回答**いいえ**)……那你们怎可随便进来呢!是有事吧!(回答**はい**)……但你们要先听我的要求,可以吗?(回答**はい**)……我想建一座小木屋,请你们帮忙,可以吗?(回答**はい**)"。

虽然作为国王的卫士干木工活有些那个,但汉森还是三下五除二地将小木屋盖好了。在新木屋中,当二人问起太阳神之镜时,老者却说他没听说过。性急的汉森马上变了脸,老者见状连忙说道:"先不要生气,我把德玛神殿(**ダーマ神殿**)的事儿告诉你们作为补偿吧!你们不觉得这两件事有关系吗?(回答**いいえ**)……"老者继续将自己从曾祖父那里听说的事讲给两人听:"从这里向东过一条大河后,再向东进入深山,德玛神殿就在那里。而要过河的话,就要在森林的沙地中寻找一条秘道(**ぬけあな**)……"。

果然,按照老者的话两人在河边找到了秘密通道(用"调查"的方法)。穿过通道,两人继续东行,但却没有找到德玛神殿,只找到另一个可以看见下面的幻之大地的大洞。反正这次有人作伴,两人毅然跳了下去。

再探幻境

这次着陆(?)的地方附近就有一座大城,但两人进去一看,却发现这里是一个废墟。仔细寻找后却只在B1中找到一张不可思议的地图(**ふしぎなちず**)。

出了城向西走来到一个小镇,因为两人身体是透明的,所以无法与别人沟通,只好听听人们的自言自语。但当两人来到码头的一角,两人却看到这样一幕:一个名叫约瑟夫(**ジョセフ**)的男人在对一个叫森迪(**サンディ**)的姑娘求爱,虽然姑娘也同样爱着对方,却因为对方的父亲很快要当上镇长而觉得自己配不上他,当约瑟夫再次表明自己的心意时,她只得以会挨主人的责骂为由匆匆走了。

约瑟夫呆呆地立在原地,耐克和汉森似乎听到他心里在说:"森迪,对不起,我什么也帮不了你……唉,有没有谁可以代我保护森迪呢?(回答**はい**)……谁,是谁是对我说话?是神吗?(回答**はい**)……唉,又找森迪聊天,希望不要被爸爸责备……"。

看来一时也帮不了约瑟夫什么忙,两人继续在码头上游荡,却不意发现了一个定期开往莱德克城的船月台。可是两人现在是这个样子也无法乘船回去,只好先找个旅店住下。可却意外的发现了一个阴谋:一个叫阿曼达(**アマンダ**)的女人想下毒害人并诬陷森迪。

两人跟着阿曼达来到镇入口附近的镇长家中,看到她在森迪出去的间隙,把毒药放进了森迪为镇长的小狗拜罗(**ペロ**)食物中。中毒的拜罗虽因抢救及时而免于一死,可镇长却将森迪关入了地牢中。

两人无法,却在镇中碰到了一个能看见他们的美丽女人,名叫米莉尤(**ミレーユ**),她叫两人跟着去镇外。两外决定先去教堂SAVE一下再跟她去。

两人随米莉尤来到一位老婆婆处,米莉尤介绍这位老婆婆叫可兰玛兹(**グランマーズ**),并说她一直在等耐克和汉森。可兰玛兹却让两人先休息,明天再继续说下去。

两人虽疑心重重,但还是一觉睡到天亮。这时,可兰玛

兹对两人说要想在这个世界中能让别人看见，也就是恢复真身，必须要有梦见之水滴（夢見のしずく）。而这东西只有南面的一个洞穴深处的梦见祭坛中才有，但路途很艰险，让米莉尤与你们一起去吧！三人拿了可兰玛兹给的十个药草后，向梦见之洞穴出发了。

三人经过一番战斗终于取回了梦见之水滴，并在休息了一晚后的第二天由可兰玛兹替耐克与汉森恢复了真身。而可兰玛兹预感到还有人需要此物，叫三人回上面的莱德克城去。

回去的话就要到海边的圣玛利诺城（サンマリノ城）中去乘船。来到镇中，先将森迪被陷害的事儿告诉了镇长，可他却说森迪已经和一位旅行商人离开这儿了，而约瑟夫当即就追了出去。在二楼的木匠家里，一个女人一看见汉森就高兴地叫他做："儿子！"，令汉森大惑不解。

返回现实

乘船回到莱德克附近的渡口，沿山路向西便回到久别的莱德克城。但无论怎样，守卫都不让三人进王城之中。而当耐克穿上从防具店买来的贵族之服（きぞくのふく），守卫却以为是王子回来了，立即让三人进城了。

耐克等在国王的寝室发现沉睡不起的莱德克王及王后，并得知在他们走后不久便是如此。此时大臣凯班（ゲバン）来问他们王女的姓名以证实身份。耐克当然是回答不出的，所以被兵士们驱逐出王城。

在镇中的旅馆中听说向西再向南行可发现一个有瀑布的村子，那里有镜之钥匙（鏡のかぎ）。三人来到这个阿莫尔村（アモール），听说在村北的洞穴中有镜之钥匙，但洞口却被大石头堵住，里面总有一个老头在叹息。

三人在村中住了一晚，醒来时发现瀑布流出了红色的水。就赶紧到村北的洞穴处查看。在洞里发现吉娜（ジーナ）正想用河水洗去自己剑上的血，而洞穴的通道也畅通无阻。三人在洞穴的最深处找到正同怪物搏斗的伊里亚（イリア），当他们帮伊里亚斗败怪物并带他与吉娜相见时，二人感激地送给他们一个疾风之环（はゆてのリング）。在睡过一晚之后，再次碰到吉娜和伊里亚时，他们又将保存多年的镜之钥匙送给耐克他们。在这期间若有空闲，还可以从托尔卡村（トルッカの村）北面的梦见之井救回村长的女儿，便会得到生命的果实作为奖赏。

在得到镜之钥匙后，三人便向莱德克西北地方的镜之塔进发。在月镜之塔大厅的最左镜前发现（其实要用"调查"）了隐藏的敌人，打败他之后发现了秘道。在第二层只有右方的塔才能进入；在第五层发现了一名叫芭芭拉（バーバラ）的透明少女（可兰玛兹的话应验了）。她也是为了太阳神之镜而来的，于是也加入了队伍。到了六层，先要将机关拉下，把左塔入口打开。在顶楼发现有一间房被四道电光悬浮在半空，回到六层，把月光球推离镜的反射才行。三人从左塔的顶楼跳至五层，并从镜的反映下找到隐藏的楼梯。四道电光被解决后，悬浮房便掉回二层，进入可发现太阳神之镜，芭芭拉走上前却不能复原。这时耐克想起可兰玛兹的话，用梦见之水滴帮她恢复了真身。

打倒姆多

拿到了太阳神之镜，众人赶紧返回梦之世界的莱德克城，国王对他们说晚上再来商议攻打魔王姆多的事儿。

当晚，四人来到国王的寝室，当太阳神之镜照到时却发现他并不是国王，而是原莱德克国的皇后希拉（シエーラ），她说太阳神之镜可以克制姆多。

第二天，四人从城东南边的关卡向东走，一直来到地底魔城。洞中地形复杂，穿过通道后便来到山道地带，在大石室内，只要把全部按钮按下，便能令下层有充足的光线指示道路。这时希拉把太阳神之镜交给耐克，并说要用此镜照射姆多。在洞穴最深处发现姆多，双方立刻展开激战，打败它后用镜子照它，竟出现了原莱德克王的真身。于是大家一齐回到了莱德克城。

奇怪的是，原莱德克王、王后及索尔迪都不在城中，众人决定过一夜之后先回到现实世界去看看。

回到现实世界中，耐克一行却被莱德克城的守卫误认为还想假扮王子而被关进牢房。幸而国王发现将大家放了出来。莱德克王很感激把他从梦之世界救出，并要耐克与他到左边的通道中详谈。莱德克王告诉耐克：众人在梦之世界打败的姆多并非真身，必须消灭现实世界中的姆多才行，但要去姆多城必须用船，可唯一的一条船也被毁掉了。因此，莱德克王给了耐克一封国王的信（おうのしょじょう），让他到北方的肯特族（ゲント）那里去借船。临行前，耐克听到一项有趣的情报：自己长得象王子。

通过北方的关卡后向东行便来到肯特村，长老虽看到国王的信，但还是以神之船被封印了为理由而拒绝。正当众人想离开时，一名叫做查莫罗（チャモロ）的男孩走了进来，他听到了神的呼唤，叫他把船的封印解开并带领大家一同去讨伐姆多。

众人在查莫罗的带领下到了姆多岛，芭芭拉留下看守神之船，查莫罗同大家一起向前进发。在洞穴迷宫中正确的通道是在一大片岩浆里，而有一种食人箱要格外当心，但只要用因巴斯咒文（インパス）即可辨认真伪（闪红光即表示有鬼）。历尽艰辛，众人终于穿过迷宫，咦……，这不是耐克梦中的那个营地吗！就象耐克梦到的一样，大家一齐乘金龙飞抵魔王姆多的城堡。

在城堡的二层汉森发现了在梦中被石化的自己，二人产生共鸣而合体，并学会了正拳突击。

终于见到姆多了，可它再次施法将众人石化，……耐克再次从梦中惊醒，放在其妹塔妮娅身旁的太阳神之镜这时产生了效力，把姆多的幻术破解。这下就只剩力与力之间的较量了，众人都拼尽了全力，……姆多死了！

大家的梦想终于实现了，回到莱德克城后也受到了国王的嘉奖。然而，冒险的路似乎还很漫长，大家都在准备再次出征……

（未完待续）

本页转载自香港《GAME PLAYERS》杂志　责编/PINSER



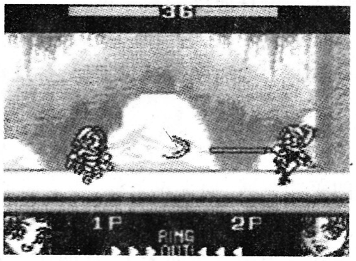
热斗天下　斗神独尊

热斗！斗神传

机种 GB　厂商 TAKARA　类型 ACT　容量 4M

在PS及SS上大出风头的《斗神传》以其华丽的必杀技及独有的POLYGON人物设计（曾经是……）一度于业界掀起一股“斗神风暴”。此次其再起风云，进军GB，会否让GAME BOY的玩家们受宠若惊呢？

场地变成了2D，如果仍是3D的话，别说是GB，VB恐怕也难以做到较完美的程度吧！将对手逼出场外的设定也被忠实再现了，赖皮的话一路将对手推下舞台后你便胜利了哟！在故事模式中8位战士参加“斗神大武会”，各自都会有不同的剧情发展，操起自己的独门兵刃挑战各路豪强，作一名真正的“斗神”吧！每个人都拥在强力十分的2种必杀秘奥义呀，怎么样，已坐不住了吧！买一盘卡，拿好GB一同在这属于“斗神”的天地中战斗呢！（可要选择个安全的地方喔，不然手舞足蹈的话会吓到旁边的人呀！）



▲2位女性角色的对决，大人气的战斗。

“斗神”家族移师GB！

斗神情报公开（＊为超必杀技）

安吉



为寻找兄长而在世界流浪的日本剑士。

＊炎刃修罗破：↑↓→←＋A.B

◀“飞升斩”的无敌时间有些类似“升龙拳”。

凯恩



为得到赏金而生存与战斗的英国剑客。

＊天河破灭击：→↘↓↙←→←＋A.B

◀“死亡爆击”的威力可是匪夷所思呀！

爱丽丝

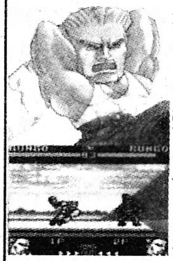


来自土耳其的旅人之女，四处靠卖艺为生。

＊星尘骑士：↘↙↘↙←→＋A.B

◀比必杀技杀伤力更大的蹴技

兰格



标准美国矿山武者。

＊大地击沉弹

↑↖←↙↓↘→＋A.B

◀颇具气势的“大地之怒”

孟德



◀连续必杀“豪力风神”可不是闹着玩的呀！

古日本“夜叉一族”中的最强人物。

＊狂力邪光烈舞：→↗↑↖←→↘↓＋A.B

迪克



法国的古城城主，此次是来寻仇的．

＊终结烈风：↘↙↘←→＋A.B

◀他的“回旋斩锁”预备动作。

索菲亚

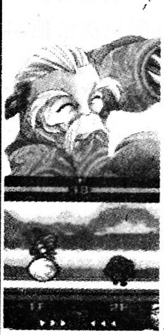


俄国的女斗士象是健美人士呀。

＊火蛇之舞：↘↙↘←→＋A.B

◀姿态不禁让人想起“天鹅湖”……

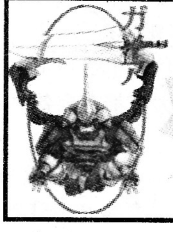
霍华



中国的可爱又可怕的老人

＊云云班班云班班：←→←→A.B

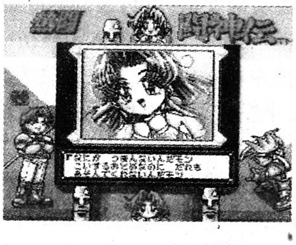
◀充满乐趣的“云云发破”……



◀谜之战士（BOSS）会登场吗？▶







文／PHOENIX SHADOW



为救瓦塔诺，我们再度爆笑出击

魔神英雄传(外传)

机种 FC　厂商 HUDSON　类型 A·RPG　容量 4M

相信你还记得《魔神英雄传》中的那些生动、可爱的面容吧。

这次所讲的是魔龙王集结了众多的爪牙及四个黑暗魔神将所开山再次沦入黑暗之中，你的使命便是打倒魔龙王，挽救所开山。

游戏开始出现了一群人，将龙王丸的主人瓦塔诺带走了，并对主角说，要见到他，就到魔龙王那里去吧！说完，便将瓦塔诺带走了。至此，主角开始了冒险旅程。

按键操作

	行走画面	战斗画面
SELECT 键	调用魔法	调用魔法
START 键	调用物品	调用物品
B 键	取消命令	攻击
A 键	决定命令及对话	跳跃

流程之书

第一层山界(コンチヤスそうげん)

主角先向南进发，在迎面的地洞中，有一处能使你恢复全部体力及魔法力的泉水。出洞后，在东边的地洞中得知要想通过，除非用药医好病人，无奈，只得离开，等有了药再说吧。西边的地道中，老人送给你一本"火焰魔法之书"。这时，回到前面路过的**ゆうぼくみんのむら**村庄，稍稍装备一下，即可通过木屋继续北上。走了不久，来到了**しょうにんのむら**村庄。打听到这层山界的西北角有一个魔神经常捣乱，你义不容辞地答应前去消灭他。来到西北角的地洞中，见到了大量的金钱和宝物。在第二层见到了魔神并将其打败，可得到"逃命魔法之书"。回到村中，老人会给你一张通行证(这是进王宫的必备品)。来到王宫，晋见国王，得知王宫中有一个妖魔武士，你除掉他后，国王会送你"力量暴发魔法之书"。回到西北角的山洞前，用力量暴发魔法，推开岩石通过地道，第一层山界便通过了。(王宫**にじのくに**)

第二层山界(ミブルひょうげん)

这是一片冰原，人烟稀少，只有一家旅馆**ひょうげんのやど**。在叉路口，选择上面一条来到塔楼中，得到许多宝物和金钱。由第四层的暗道落入第三层，见到了史巴拉古大师，他将战神丸送给了你。当落入第二层，得到了一部电话，打个电话。哇，战神丸出现了，更换装备，能力提高。出洞后向东行，在一个洞窟中中，找到了"瞬间移动魔法"(孙悟空?)，回到塔楼第一层的东北角，乘小船顺河而行，即可通过第二层山界。

第三层山界(ザナミーかいがん)

一登岸，在码头旁的**みなとまらシャバン**村庄内，得知由于小青龙被魔龙王封在魔法阵内致使村庄沉没，整个山界的模样大大改变了。为了解救村庄，你前去营救小青龙。中南部湖中的一个洞穴内，找出了"暴风雨魔法之书"和被封印的小青龙，破坏掉机关，小青龙得救了。出洞后继续西行，在**うつくしむら**村庄内打听到由于小青龙被关得太长，致使鲜花得不到小青龙身体内散发出来的生命之源，都枯萎了。为了救活鲜花，你决定去找小青龙。来到码头旁的小村庄内，发现沉没的村庄已经出现了。在这儿可买到"复原魔法之书"，向村中的老人讲明情况，在码头旁可得到一只船。坐船来到湖中央，见到了小青龙，他给了你生命之源。回到**うつくしむら**村庄内，将生命之源倒入村中的井中，奇迹出现了，鲜花都重新开放了。在井东边的一草丛中，用A键调查，可得到一把万能钥匙。至此，所有的门都能被你打开了。通过与村里的人的交谈，得知这层山界湖中的城堡原来是与陆地相通的，要想使它重新浮出水面，除非能得到神龙的力量……。而要借用神龙的力量，就必须把龙之心、龙之目、龙之爪、龙之翼放在东边的**ドラゴンルーム**龙的祭堂中。听了这番话后，你决定去寻找这四样东西。从商店的地下通道中通过，便通过了第三层。

第四层山界(カガサス ジヤングル)

从通道中出来，展现在眼前的是美丽的绿洲。向西行，在曲折的地道中可以找到龙之翼。走出地道，发现原来是第三层山界的另一半，地道中没有什么重要的宝物。从地道中回到出发地，向南行进，在第一个地道中发现了一封信(第一层地道中，在最里边一间房内，有很多暗道，会使你落入第二层)。在东边的叉道上，有一块大石头把路挡住了。无奈，只得继续南行，在一个水潭中你可以找到一本残缺不全的魔法书。继续前进，到达了**かくれざと**村庄，在村庄内见到了西米格，把信给了她后，她会将幻神丸送给你，力量又提高了。从村子北面的地道中过去，原来是第三层山界中那个被锁住了的梯子。向北到达**うつくしむら**村内，于商店地下室中的老人交谈，他会帮你读那本残缺不全的魔法书。主角学会了超级火焰魔法，回到第四层山界的村庄内。出村后向西行，见到了一个地道，通过后即可上到第五层山界。

第五层山界(ツキノさばく)

这是一片沙漠，在沙漠中的商店内，可买到特效药，使用后得到治病的药。在西南角发现了金字塔，与守门的狮身人面像交战，使用超级火焰魔法可将其轻易打倒。在金字塔的第一层，四个角上都有宝箱，在正北向南的通道中，由梯子上第二层，顺时针行走，可上第二层。在这里可得到"雷电魔法之书"。打倒法老后，可得到法老留下的龙之爪，再回到第四层山界的挡路岩石处，使用雷电魔法，将岩劈碎，通过地道便可上第六层山界。

第六层山界(チヤツブスぬま)

这一层景色秀丽，湖泊随处可见。在西南角有一个宝箱，里面有不少钱。在南部可以找到一个**かぜのくに**王国，进入一看，这里的建筑物都变得很小，人们无家可归。同这里的人们交谈后，才知道原来是一个妖怪施法将房子变小了。在王国的一口井里，找到妖怪并将它消灭，一切都恢复了。去见过国王后，王宫里的一道门打开了，走出去后找到了"超级攻击魔法之书"，在旁边另一个地道中，找到了龙之心。

回到第一层山界，用药治好了那生病的人。通过通道来到了一片美丽的地方，在这里，只有一家旅店，和店主交谈后，被封住的道路打开了。通过后，来到一间奇特的房屋，这里有四个出口，但都通到一个地方，中间的方块可以恢复所有的体力和魔法力，还有四个和你一模一样的人。从地道中出来后，在最东边的地道中得到"超级复原魔法之书"，在地面正北的一个宝箱中得到龙之目。在正南的地道中向北走，通过楼梯可回到刚才的那间房屋中。这下，要使神龙复活的四样宝物都找到了，可以去第三层山界了。

在第三层山界的西北角的**ドラゴンルーム**龙的祭堂里，把龙之爪、龙之翼、龙之心、龙之目分别放在祭坛上，(要对号入座)，随着轰隆的巨响声，魔龙王的城堡从水中浮起来，并把第三层山界的两半连通了。在魔龙王居住的**ドラゴンタワー**城堡内，要注意第二层和第三层分别有一个暗道，会使你落入第一层而白辛苦半天。在第四层，找到了魔龙王，(看起来很可爱，但一个火球便可让你失掉140多点HP)。在这里，除了力量爆发魔法，其它攻击性的魔法都不起作用。这一仗，真可谓昏天黑地，好

不容易将其杀死，你可能也奄奄一息了吧。得到了封住瓦塔诺的魔瓶，但龙王丸因遇到了瓦塔诺而觉醒,威力大增。

在第二层山界，去找最后一个魔神，来到湖边,踩动机关,冰桥便接上了。来到湖中小岛的**さいごのとう 1かい**塔，在第一层的东边有一个宝箱。正对入口向北，上楼梯到第二层，这一层有一条奇怪的长廊，每走一步都会碰到敌人。通过长廊后上到第三层，向东再折向南可找到上第四层的楼梯。在第四层找到了最后一个魔神,至此,四大魔神集齐了。

乘时空转换站来到第六层，在东北角的地道中碰到一位老人，他会将四大魔神加工成黄金龙王丸,通过地道,就到了第七层山界。

第七层山界(ダボードさんみやく)

在这层山界唯一的一个村庄，换上最强的剑和盾,迎接最后挑战的时候到了。在最西边的地道中,见到了一个老人,与老人对话后,得知这块岩石被封了魔法,只有用超级雷电魔法才能劈开岩石。然后可以得到一架梯子，在洞外的中央最大的一块陆地上,用梯子弥补好原先已断了的梯子。来到白色的宫殿里,得到了“**ちいめいのまどしょ**魔法之书”，回到地洞中的大石头旁，使用超级雷电魔法劈碎岩石。进入地道见到了邪恶的魔神合体,打败了它之后,把魔瓶放在王位上,这时,大家都赶到了,瓦塔诺也从封印中醒来了，所开山恢复了和平……

游戏心得

1、在欣赏完结局画面后，重新开始游戏，可以看到多了一个新的记忆，这是HARD模式。

2、游戏画面细腻,颜色鲜艳,操作感极好,魔法画面也很精彩,切勿错过。

3、敌人丰富多样,从最初的岩石攻击到后面的弓箭、激光、炸弹、月牙波,可谓品种齐全。

4、总之,这个游戏非常的优秀,在那悦耳的音乐中去寻找那无尽的快乐吧!

装备及物品介绍

ましん(盔甲)

日文	中文
りゅうじんまる	龙神丸,最初装备
せんじんまる	战神丸,史巴拉古的盔甲
げんじんまる	幻神丸,西米格的盔甲
———	空神丸
りゅうおうまる	黄金龙王丸,最强装备

恢复道具

名称	效果	价格
げんきそう	恢复 HP11 格	5
やくそう	恢复 HP35 格	20
いのちのくすり	HP 恢复至全满	150
リスクのくすり	恢复 MP7 格	10
ルージュのくすり	恢复 MP30 格	50

リード(刀)

名称	价格
たんけん	50
サーベル	100
ゴレード	200
まのけん	400
ロングリード	750
せりりゅうけん	1800
セラミックリード	4500
ライトセイバー	9800
エクスカリバー	15000
でんせつのつるぎ	20000

シールド(盾)

名称	价格
なにもつけない	——
スモールシールド	150
ライトルシールド	300
フージシールド	500
アイアンシールド	900
セラミックシールド	1500
ブリンスシールド	2800
くうきのたて	4500
たりようのたて	8000
ゴッドシールド	16000

其它道具

名称	中文	效果	价格
てんはくさい	天白菜	增加盔甲强度 1—3	300
きょうじんたん	强壮丹	增加攻击力 1—3	200
サセバス	——	增加防御力 1—3	16
まきもの	卷轴	增加最大 MP1—3	130
ぞうきょうざり	增强剂	增加最大 HP1—3	——
ドラゴンのきば	龙之爪	放在龙的祭坛上	——
ドラゴンのつばさ	龙之翼	魔龙王的城堡便会	——
ドラゴンのりのち	龙之心	从水中浮起	——
ドラゴンのめんたま	龙之目	——	——
インスタントクレジシト	应急插头	——	10
ちからのくすり	力之药	提高力量	50
きまぐれそう	化妆品	送给公主回增加攻击力	10
ひとりごとのオルゴール	八音盒	——	50
ひようげのやどや	冰屋	回复体力	80
サーベトのなみだ	生命之源	可使枯萎的花开放	——
つうこうしよ	通行证	可进第一个王宫	——
ゆうしやのカギ	万能钥匙	可开启所有的大门	——
たぬきっぱ	特效药	使用得 1000 ゴールト	100
すいみんがくしゅうき	睡眠学习	——	——
ようまのこブリンスシールド	魔瓶	封着瓦塔诺	——
びん	王子之盾	增强防御力	——
ふしぎなソシゴ	梯子	可弥补残缺的梯子	——
せんじんテリゾ	电话	使用后得到战神丸	——
たくさんのしょくりょう	信	西米格看后得到幻神丸	——

魔法

魔法名	效果(行走/战斗)	MP
ファイアー	——	—
(火焰魔法)	用火球追击敌人	3
エスケープ	直接从洞穴中走出	10
(逃命魔法)	从战斗中逃走	2
バクー	推开小块岩石	5
(力量暴发魔法)	使攻击力增加 30 左右	30
テレボート	直接回到最后一次到的旅店	15
(瞬间移动魔法)	——	——
アクア	——	——
(暴风雨魔法)	无数支箭向敌人	10
ヒーリング	恢复 HP 约 30	5
(复原魔法)	恢复 HP 约 30	5
ファイアーストーム	——	—
(超级火焰魔法)	同时用 6 个火球进行攻击	12
サンダー	劈开第四层山界上的大岩石	10
(雷电魔法)	用雷电轰击敌人	6
エアーブレイド	——	——
(超级攻击魔法)	用无数天镖水平攻击敌人	25
キュア	把 HP 恢复至全满	30
(超级复原魔法)	把 HP 恢复至全满	30
サンダーフラッシュ	劈碎第七层山界中的大岩石	50
(超级雷电魔法)	用雷电连续轰击敌人	30

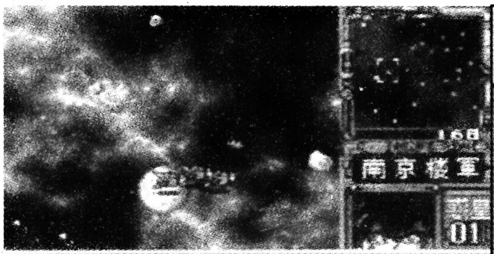
其它

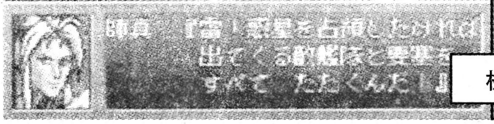
名称	中文	名称	中文
なまえ	姓名	はやい	快
レベル	等级	ふつう	中
たいりょく	体力	おそい	慢
まほう	魔法力	かう	买
こうげきりょく	攻击力	うる	卖(为买价的一半)
ぼうぎょりょく	防御力	つかう	使用
りりょく	盔甲强度	すてる	抛弃
しょじきん	金钱数	よい	同意
クレジシト	金钱数	やだ	不同意
けいけんち	经验值	つかれたからねる	住店
そうびたする	装备	やめない	继续
おぼえたまほう	已学会的魔法	やめる	结束
かいわのはやさ	对话速度	まだへつちゃらだい	查看升级所用的经验值

魔法书

魔法书名	中文	可学会的魔法
ほのおのまどうしょ	火焰魔法书	ファイアー
りだつのまどうしょ	逃命魔法书	エスクーゴ
ちからのまどうしょ	力量暴发魔法书	バクー
いどうのまどうしょ	瞬间移动魔法书	テレボート
みずのまどうしょ	暴风雨魔法书	アクア
かいふくのまどうしょ	复原魔法书	ヒーリング
かえんのまどうしょ	超级火焰魔法书	ファイアーストーム
いなづまのまどうしょ	雷电魔法书	サンダー
かぜのまどうしょ	超级攻击魔法书	エアーブレイド
いのちのまどうしょ	超级复原魔法书	キュア
らいめいのまどうしょ	超级雷电魔法书	サンダーフラッシュ

文/李军 责编/PINSER 卡带提供/北京日月商城游戏部





谁能统一这混乱的银河呢？

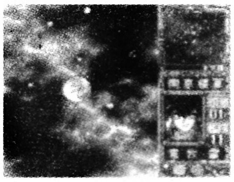
银河战国群雄传·雷

责编/SHADOW PHOENIX

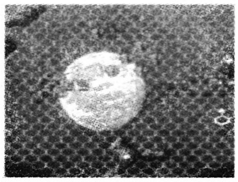
机种 SFC　厂商 ANGEL　类型 SLG　容量 16M

再现电光石火的战国画卷！

根据日本著名漫画家真锅让治同名作品改编的游戏，在动画漫画界获得巨大好评的《银河战国群雄传》以其丰富的剧情和波澜壮阔的独有战争进军超任，此次玩家操纵雷、骸罗、独眼龙政宗和罗候四名大武将，为了统一战乱的银河而展开一场史无前例的银河战争！在4人之中选择一名作为太守，指挥自己的舰队向银河进发吧！故事与原作有较大的改变，你可以自由地不受原作剧情限制地进行这场"群雄传"了，GO，GO！！！



◀在星际地图上认清自己和敌人的势力范围。



▶进攻敌要塞时，就要与敌人进行舰队战。

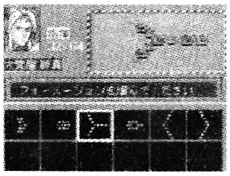


知力和武力之屋

要想在茫茫星海中统一银河，可不那么简单。需要考虑的战略因素是舰船的生产，战术因素是战斗阵形。这些虽然都是最基本的因素，但你若对这些都不重视的话，统一银河只是别人的豪言壮语罢了。

选择有利的阵形

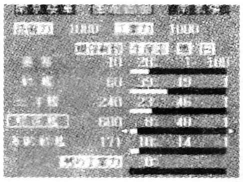
战斗前必须设定阵形。在游戏开始时能够选择的阵形很少，随着游戏的进行，武将水平的提高，可以选择的阵形会越来越多。在短兵相接的战斗中，武将乘坐的战舰是力量的核心，所以武将的能力也要充分考虑。



◀每名角色所能使用的阵形是不同的。

生产更好的战舰

战舰的生产比实际战斗还要重要。我方的舰队在前线浴血奋战，后勤的补给就非常重要。如果在战线的附近有你的生产基地的话，会对战争十分有利。选择生产能力高的行星，派遣你的舰队吧！



◀舰船的生产效率是因种类而异的。

在银河中飞翔的战士们



龙我雷 来自丰收的小行星，曾将骸罗的反叛军制服于五丈的银河游侠，被人们称为"银河之风云儿"。



独眼龙政宗 虽然此作中是以女性形象登场，但其武力和政治统率力丝毫不让须眉，她是统一南天诸国的智慧之国的太守。



罗候 热血且十分激进的练国太守，以统一天下为终生夙愿的男儿，曾经在幼年时就出任一代霸主姜子昌的军师。

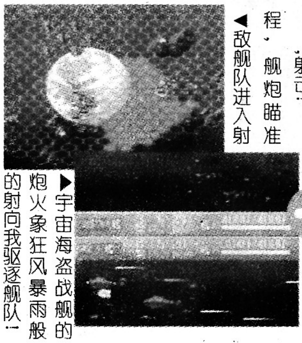


骸罗 勇猛狰狞、残忍无比的五丈国之太守，希望在广大家臣中获得支持，但总是事与愿违，怎么办呢？

有两种战斗模式
去吧！
战国群雄们！

战斗模式分为大规模的舰队战和武将手持刀剑的白刃战两种。而白刃战获胜的话，敌方武将就会加入我方的阵营，这非常象日本古代战国时期的战斗方式，就让对武力很自信的武将积极的进行白刃战吧！

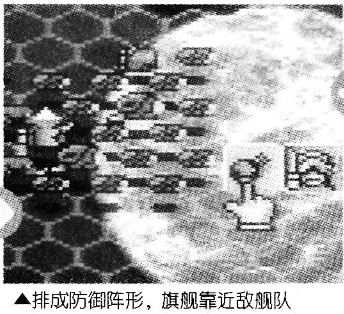
通常的舰队战



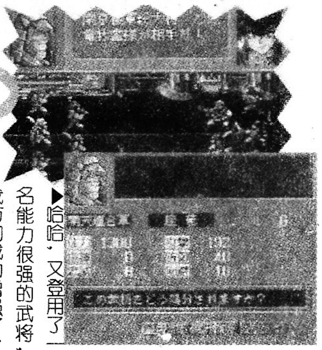
◀敌舰队进入射程，舰炮瞄准——射击！

▶宇宙海盗战舰的炮火象狂风暴雨般的射向我驱逐舰队！

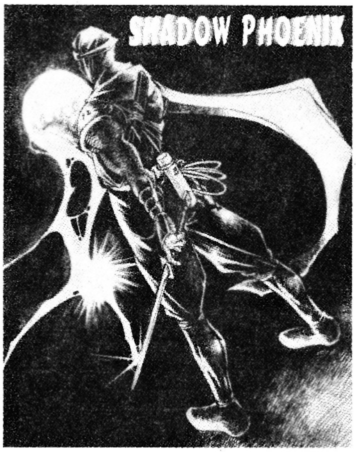
旗舰之间的决战就是白刃战！！



▲排成防御阵形，旗舰靠近敌舰队准备进行白刃战。



▶哈哈，又登用了一名能力很强的武将，我方的战力增强了！



目前的业界似乎又渐入三国争霸的时代，SS、PS 及始终不见其露面的传说超世代主机 N64 各霸一方，欲掀起滔天风暴，其实这样受益的还是我们玩家呀！本期《次世代天空》栏目特推出：

SEGA SATURN 光环之春季篇

文：*SHADOW PHOENIX*

此次特将今年春天及将要推出的精采软件一一介绍，让玩家看看土星交给大家的成绩单，能否让各位老师（玩家）满意呢？由于中国市场情况与日本游戏软件的发售时间有别，敬请玩家注意！我 SHADOW PHOENIX 这里先向问声好：HI！以后还要请大家多多捧场呀，Thank You！

NO.1 对战格斗之章

历来格斗游戏都是玩家的至爱，土星自然频频出击，《恶魔战士Ⅱ吸血鬼猎人》、《'95 格斗之王》、《街头霸王 ZERO》及其 3D 名作《VR 战士Ⅱ》等等在土星上可以说大展风头，而且在《'95 格斗之王》中更加入了新的系统，即使用了“Twin Advanced Rom System”，加快角色数据的读取速度，使玩家在玩此款游戏时不会象 N·G 版那样在热斗之时烦人的等待了。另外 32 位的土星的画面图像可比 16 位的 N·G 强多了啊！一些格斗热作，例如《水浒演武之风云再起》、《龙珠 Z 之真武斗传》、《X MEN》、《银河战争》、《斗神传 S》、《真人快打Ⅱ完全版》等也在市场上展露锋芒。



▲《恶魔战士》中吸血伯爵那阴森的古堡尽显在这张 POST 上。



▲这就是《'95 格斗之王》的光盘和土星专用加速卡带。

▶《水浒演武之风云再起》中新加入的人物包括 DATA EAST 的经典人物沟口诚和柳英美。





▲看，“风云再起”，与“东方不败”有关系吗？

**土星
灿烂的光芒**



▲无论在什么机种上都风靡一时的格斗巨作《街霸 ZERO》。

永远灿烂的
光芒土星

SEGA SATURN

光芒的土星
永远灿烂





◀▲《飞龙 2》再次出击 SS，定会令玩家爱不释手。

NO.2 飞翔射击之章

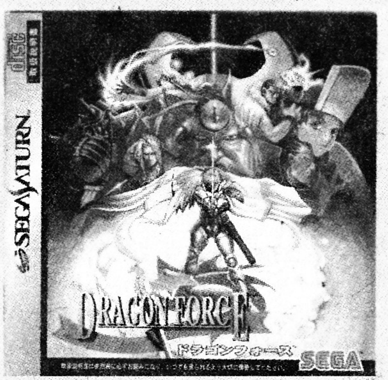
在空中象鸟儿一样飞翔一直是人们难以割舍的梦想，虽然如今科技已高度发达，但在无垠的长空翱翔对于人类来说仍是一个传说，让土星来实现你的这个梦吧！ 一代推出即受到广大好评的《飞龙》终于以其雷霆万钧的声势 2 代火火登场，你又可以驾驭自己心爱的伙伴翼龙在碧空遨游，与邪恶的宇宙侵略者决战了！此作比起前作画面漂亮许多，更有回旋的 360°视角系统…… 另外，飞行射击游戏佳作也有不少呀！《沙罗曼蛇》、《首领蜂》、《海底大战争》、《太空战斗机外传》、《雷电神鹰Ⅱ》、《杀戮鹫狮》、《武装飞鸟》、《超时空战将》等等也是自发行以来就好评不断，来，ARE YOU READY? LET'S GO！！！

NO.3 RPG,SLG 风云之章

不论在哪一个机种上，RPG 和 SLG 都是拥趸千万，其中疯魔之人数不胜数，究竟它有什么神秘力量能将万千玩家废寝忘食呢？答案想必不用解答了吧，凡是有过 RPG 和 SLG 经验的玩家大概都明白吧！作为次世代游戏机怎能没有 RPG 和 SLG 呢?《龙之力量》、《守护英雄》(A·RPG)、《精灵王纪传（光之继承者第 2 集)》(A·RPG)、《空想科学世界》、《三国志英杰传》、《真女神转生》等等虽然都不是大部头的作品，但或多或少的在玩家心中种下希望的种子，相信不久的将来土星也会有象《FF》、《DQ》那样震撼的名作出现。此间炒得比较热的《龙之力量》虽然效果确实不错，但由于 CD 的读盘终归要有一段时间，加上 SLG 本身是要花上不少工夫的，所以……



▲再次与努尔王子踏上这冒险之旅吧！



▲《龙之力量》在土星上真的可以掀起一股 SLG 热潮吗?



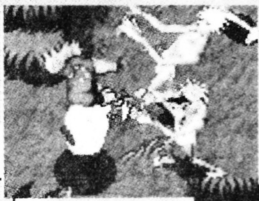
▲游戏中帅气秀美的人物动画会让你忍不住说:"酷呀!"



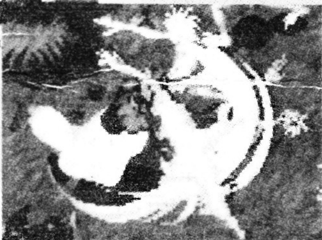
▲《空想科学世界》中的金色魔拳的龙之召唤魔法。

长空斗士登场!!!

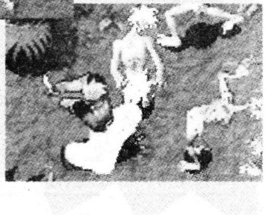
土星的格斗新贵——努尔王子!







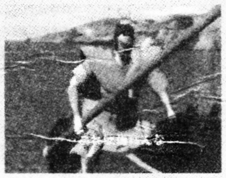






▲《三国志英杰传》中 Q 版的刘备和张飞在聊什么天呢？可能是要去找关羽吧。

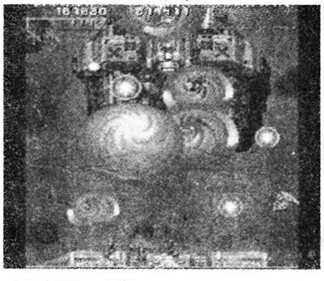




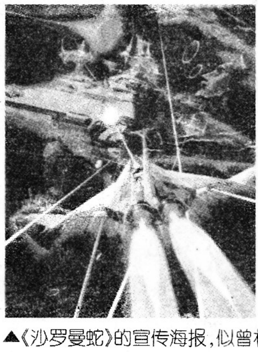
▲游戏的"武将单挑"画面中之吕布的英姿，此处为"三英战吕布"的虎牢关……



▲《首领蜂》是否能一领射击游戏的风骚呢?



▲给关底一大轰!!!

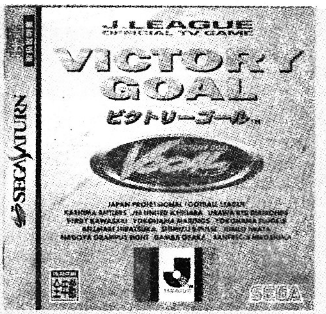


▲《沙罗曼蛇》的宣传海报，似曾相识吧！

飞行 FANS，
一起行动吧！

NO.4 体坛光辉之章

大体上日本流行的体育游戏只有“足球”、“篮球”、“棒球”、“赛车”、“赛马”、“钓鱼”、“高尔夫”等几类，但结合国内实际情况，比较热门的也就是“足球”、“篮球”和“赛车”三种了，综合性的(诸如“奥运会”)相比之下就几乎没有了。最近的《J 联盟胜利足球’96》、《济科足球》及《FIFA 足球’96》更是一领足坛风采，让你尽情驰骋在绿茵之上，另外还有一款《NFL 美式橄榄球’96》也极具美国风格。至于赛车类的游戏，《DAYTONA USA》、《世嘉拉力》两款珠玉在前，新上市的《高辛烷》(WHAT’S MEANS?)虽然也是一个不错的游戏，但……。但愿不久土星还会有象《拉力》那样的重量级作品出山，再显飚车狂潮！



▲以“J 联盟”为题材的游戏大家应该很熟悉吧。

NO.5 冒险诡异之章

早期的《真说・梦见馆》可以说在土星刚刚面世时以其美丽眩目的画面吸引了不少玩家，经过几年的“进化”，如今冒险游戏的画面已经是到了让你瞠目结舌的地步了。最近的《七之秘馆》、《重返大魔域》、《生化悍将》、《鬼屋魔影 2》、《拦截者》、《新世纪少年战史》、《3X3 EYES 吸精公主》等款款作品的登场一定会让玩家爱不释手的。其中《新世纪少年战史》更是在日本的游戏排行榜上占有一席之地，喜欢日本漫画的玩家快快行动吧。远处传来一阵阵阴森恐怖的声音，好害怕呀！



▲这是一款新的培养型足球游戏。



▲以巴西老将济科为主角的足球游戏，如今在世界足坛上已成昨日黄花的他能否凭借此游戏重振往日雄风呢？


▲《第七秘馆》中恐怖的景像。



▲新世纪的少年们，来冒险吧！

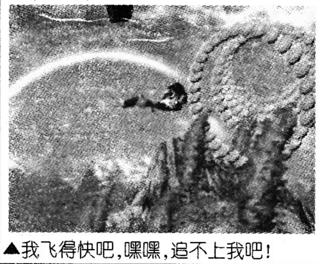
NO.6 期待之章

但凡是好东西都是值得期待的，作为好游戏更是不容错过的。以下大致向广大玩家推荐七款作品，请我们一起期待它们的来临吧！也许本期出版时其中的几款游戏业已面世了，那就 COME ON！

(1)《NIGHTS(深夜入梦)》



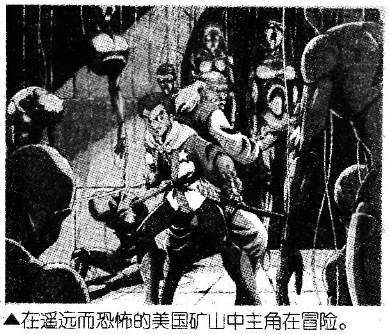
预定今年夏天发行的这款大作从目前公布的画面看，好象是一个可以和 N64 的《超级马里奥 64》媲美的游戏。其高速飞行的画面看来好象有些《超音鼠 SONIC》的味道。不知它能否在土星上掀起一股动作热潮呢？它是用最新 CG 技术描绘立体空间的游戏，特别要提出的是 SEGA 正在开发新的“模拟”手柄，而此游戏正是对应此种手柄的第一款游戏，来感觉在空中飞翔的滋味吧！！


▲我飞得快吧，嘿嘿，追不上我吧！


▲我要好好练习篮球，早日加入NBA。

(2)《天外魔境 第四默示录》

在各个机种均一展风采的《天外魔境》系列游戏在土星上也即将会以 RPG 出场，登场的十二神使及所有的 BOSS(关底) 全部用 CG 描绘，另外此次是以美国的开拓时代为背景的，具体会怎么样呢？(SORRY，I DON’T KNOW。)


▲在遥远而恐怖的美国矿山中主角在冒险。

(3)《月花雾幻谭 TORICO》

可以说与前不久 **PS** 发售的《**BIO HAZARD**》不相上下的此款游戏虽然没有后者那么恐怖血腥，但其诡异浪漫的风格仍是让万千 **AVG** 迷们望眼欲穿。住在雾之街的人们将在发生的残虐行为之中怎样生活和摆脱这血雨腥风呢？且待其预定发售期的 **6** 月大家在这 **2** 枚组中找寻吧！



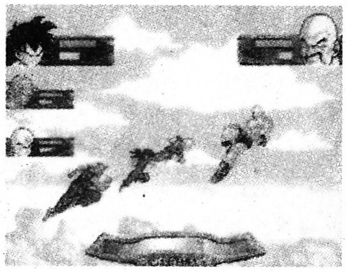
▲《月花雾幻谭》的画面，很有浪漫味道吧。

(4)《龙珠 Z 之伟大的龙珠传说》

对于"**DB**"**FANS** 来说此款游戏简直可以说是最期待的作品了吧，它给予玩家的最大快感就是可以多人对战，在三百六十度的画面上灵活运用方向键来选择各种攻击指令和攻击方式。此作讲述的是从原著的单行本第 **18** 集到最后一集之中所展开的战斗，利用 **3D** 立体空间来重现龙珠传说的游戏。其中动画场面极为漂亮，让你不敢相信这是一款游戏。**5** 月发售，会吗？



▲本作中帅呆了的动画画面。



▶看得出来这战斗着的四名人物是谁吗？

(5)《格斗之蛇》

SEGA 公司继《**VR** 战士》后在街机厅大受欢迎的格斗热作也被宣布移植在 **SS** 上了。因赛场周围都有各种栅栏和墙壁围住，所以不会有 **RING OUT** 的情况出现，而且根据攻击的程度人物身上的装备，铠甲都会破裂，接着人物的速度就会加快。最令人难忘的就是 **3** 种不同角度的画面重放功能，到时你看见自己将对手打得落花流水，那种快感是难以言表的啊！

八名蛇蝎战士的武斗大会

SEGASATURN SEGASATURN SEGASATURN



(6)《梦幻模拟战 Ⅲ》



▲那把圣剑"**LANGRISSER**"是否还健在呢？

在 MD 和 SFC 上获得巨大成功的《梦幻模拟战》系列，此作继承了从前的系统，并加入了许多新要素，摒弃了前作的回合制战斗系统，而采用了在战斗前先部署好己方行动，然后敌我双方才同时行动，而且当双方遭遇时就会发生激战的全新战斗系统。此种"半真实"的战斗系统虽然不易获得成功，但相信会大受欢迎的。另一方面，采用了咏唱魔法的时间概念，虽然受到敌人攻击的概率会很高，魔法唱完的瞬间敌人可能以不在攻击的范围，但是此魔法威力却是极为惊人的，有承担风险的要素哦！其中相当精彩的动画是你万万不能错过的呀！另外豪华的配音阵容也是此款游戏的大卖点之一。



(7)《吞食天地 Ⅱ——赤壁之战》



CAPCOM 的街机大作《吞》前不久业已被 **PS** 搬上了它的工作站，**SS** 究竟要什么时候才能移植成功呢？至今发售日仍然是"未定"，何时玩家才能操纵五名上将军在大江南北驰骋，为匡扶汉室奋勇杀敌呢？唉，一起耐心等待吧！

附录

另外除了以上的七款游戏外，还将会有《**VR** 战士 **kids**》、《电脑战机》、《饿狼传说 **3**》、《三国志 **RETURNS**》、《空牙外传》、《侍魂之斩红郎无双剑》、《洛克人 **8**》、《黑暗救世主》等等数款大作让玩家望穿秋水般的等待，但愿不久它们都会很快地出现在我们面前，**RIGHT HERE WAITING**！！！

各位玩家，对于 **SS** 今次交出的成绩单还满意吗？不论满不满意，相信大家都对 **SS** 的未来充满希望吧，**COME ON**，一起飞舞在土星的光环下吧！**SEE YOU NEXT TIME，BYE**。さよなら！！！



▼SEGA 公司的最新的街机作品《LAST BRONX 东京番外地》的古武道家。



▶《梦幻模拟战Ⅲ》中帅气的主角。

责编/フェニックス　题图(Shadow Phoenix)/郑州 朱卫强
部分资料提供/北京智乐王国游戏机专卖店、北京佳仁游戏

游戏制作入门(五)

SPRIT 与卷轴

LV = 5 HP = 50 MP = 49

文/魔法师

嘿嘿嘿……魔法师再次登场!

各路玩友,上回讲的还了解吧,紧接上回的基础知识,GO ON!

SPRIT,就是前景的移动块,自从元老雅达利就开始有的系统。玩家还记得《太空侵略者》吧,其中你的战机和敌方怪物一个个就是 SPRIT,大约 N×N 的矩阵。SPRIT 是游戏机所特有的,目的是提高角色移动能力,简化程式。不过它也受到游戏机的限制,比如 SPRIT 的大小有限、个数不能超过多少啦。PC 上就没有这些了,可以自己去构造新函数以实现 SPRIT。

GET 和 PUT 类的函数:大多数语言都有 GET 和 PUT 类函数,GET 的作用是把一个数组存放于内存,而 PUT 是将存于内存中的数组输出。这两个函数对 GAME 中角色移动有很大用处。

游戏中背景可分 2 种:不可移动的固定背景和可移动的卷轴背景。固定背景的 GAME,如《BOMBER MAN》,背景只是一张图,SPRIT 们在背景上移动。大多数 GAME 是卷轴背景。卷轴,如同画卷一样,玩家只看到背景内容的一部分,由主角移动或其它方式使玩家看到背景其它内容。由不同的移动方式,卷轴又可分为:

1、**纵卷轴**:背景上下移动,如街机《四国战机》。

2、**横卷轴**:背景左右移动,如 FC 的《魂斗罗》。

3、**自由卷轴**:上下左右自由移动,诸多 RPG 都是这样。

4、**45°卷轴**:以斜视 45°上下左右移动,如 MD《皇帝的财宝》。

5、**伪 3D 卷轴**:利用放缩功能作出类似 3D 空间的卷轴,如 SFC 上的《F—ZERO》。

6、**3D 卷轴**:VR 构成的真实空间内的移动,如 PC 上的《天旋地转》。

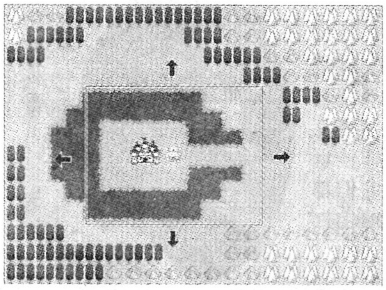
由不同移动能力又分为:

①**自由卷轴**:玩家可自由看到背景的任何内容,诸多 RPG 都是这样。

②**强制卷轴**:背景以其速强制向某方向移动,诸多 2D STG。

③**单向卷轴**:背景图象只能单向移动,诸多过版 ACT,如 FC《双截龙》。

下面讲讲如何在背景上移动 SPRIT。



▲屏幕显示的地图实际只是全体地图的一部分。

在黑色背景(也就是无背景)上移动 SPRIT,只要判断键控,将 SPRIT(X,Y)屏幕坐标加以调整就可以了。

举个例子:20×20 的人物在 320×200 的屏幕上,现在坐标是(60,60),要将其向下移动一格,只要:

用黑色(背景色)方块将人物履盖
↓
在(60,80)坐标上重画前景人物

如果前景十分复杂,就很繁了,因为要重画前景。这时,就要用到 GET 和 PUT 类函数了。

用 GET 将前景存放于内存
↓
用黑色(背景色)方块将现人物履盖
↓
PUT 前景人物于(60,80)坐标上。

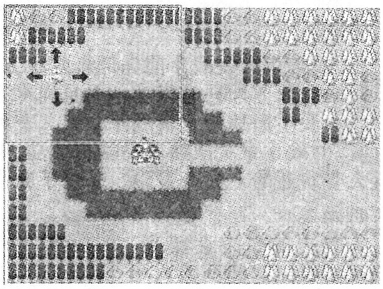
如果背景不是黑色而是图形,就要考虑前景对背景的破坏了。这时,需要一个中间的"盒子",存放被当前前景破坏的背景。

将前景将要破坏的 N×N 背景块用 GET 存于内存中。
↓
将前景 PUT 在背景上(用到上回的复盖,否则就无中空的效果了)

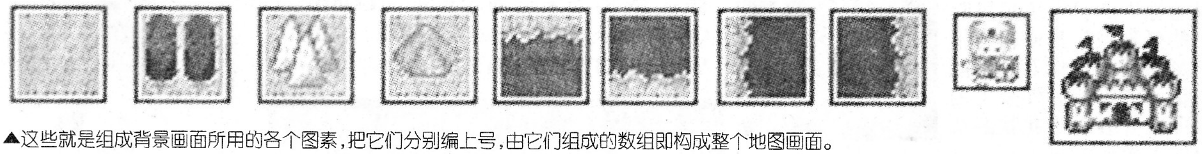
要移动时,

将内存中 N×N 背景块 PUT 回原处。
↓
将前景将要破坏的 N×N 背景块用 GET 存于内存中。
↓
将前景 PUT 在背景上

如此过程,就可以实现在固定背景上移动 SPRIT 了。



▲到了地图的左上角,屏幕显示的部分就不能再往右下方移动了。



▲这些就是组成背景画面所用的各个图素,把它们分别编上号,由它们组成的数组即构成整个地图画面。

SPRIT 在卷轴上的移动：

背景是由很多点阵构成的，一般游戏的背景重复性很大，所以背景是由不同图素构成，如前页的地图就是由图素 1，2，3，…N 组成，于是就有一个数组 K 与背景图象相对应。在屏幕初始时，要调用数组，再由各图素构成显示在屏幕上的背景。

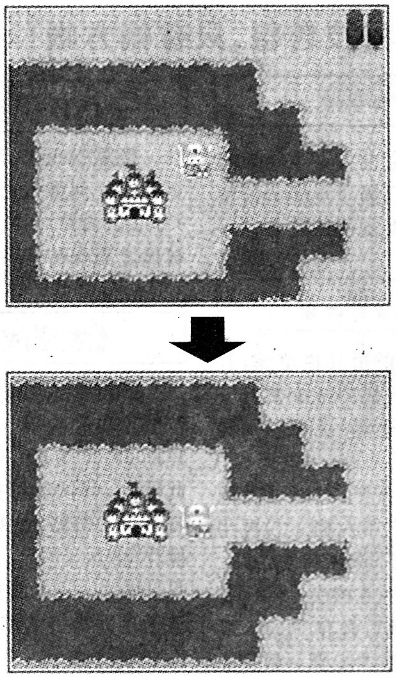
屏幕上只显示背景的一部分，如图，当玩者键控人物上下左右移动时，人物是居于屏幕中心基本不动的，而背景则需下上右左移动，从而产生人物在背景上行动的感觉，所以每次键控移动，背景都要重画，这时就不用 GET 和 PUT 这类了。重画只要根据键控，调整屏幕左上角的图素关于数组 K 的坐标就可以了(见左图)。

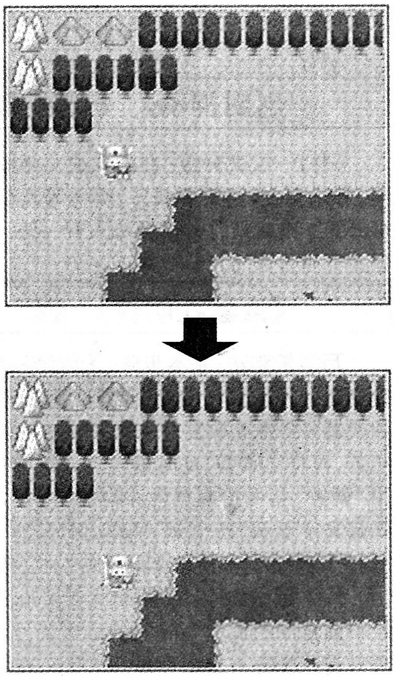
当人物走到背景边缘时，如右图，背景已经不能再向下移动了。这时，人物的移动方式就变成了固定背景下的移动方式，程式的处理也就如同固定背景下移动的了。

还要讲一点，关于背景的构成。把每张背景作为一幅画处理，存储也是可以的，不过最好用图素构成的方法，这样即可以节约内存，又可以控制容量，再是移动速度可以加快，何乐而不为？

关于 SPRIT 的 2D 卷轴移动大致就如此了，希望各路玩家用自己的语言去一步步实现自己的 dream，level up！

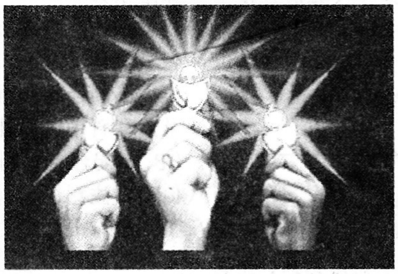
下回介绍什么呢？……（可该休息，休息，休息一会了）。



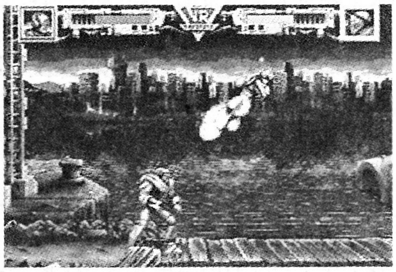




▲DEMO 画面中人物的脸谱很有美国漫画味道吧！



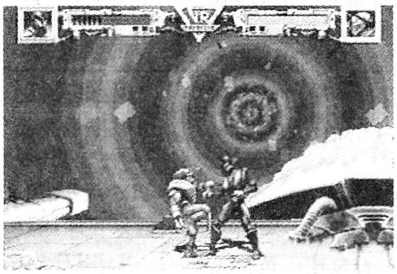
▲ 高举的是传说中能赐给你无限力量的饰物。



▲ 这一招象不象《饿狼传说》中安迪的“裂破弹”呢？



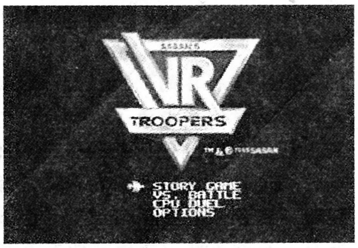
▲ 练武道场也有街机出现，练武娱乐两不误呀！



▲ 在异次元空间决斗会是一种什么滋味呢？

VR 警官

机种 MD	厂商 SABAN
类型 ACT	容量 24M



三名穿着类似“可赛号”战士的 VR 警官以自身强力的功夫突袭黑暗帝国，做一名这样的英雄是你儿时的梦想吧！有一天，本游戏中的三名主人公在玩街机游戏时突然进入其中，成为了三名超能特警，于是一场正邪之战展开了……

游戏设有出招介绍的窗口，很适宜玩家认真学习，必杀技很容易使出，有时对决敌人简直易如反掌。另外此游戏也具有浓郁美式感觉，比起正宗日式战斗动作游戏，不得不承认老美的此款游戏有些小儿科了吧！

电玩大排档

秘技天地 秘技偏方

秘技售罄，只有偏方啦！

《封神榜》 FC FP=7

只打一仗就升级：在进入战斗画面之前按一下START键，音乐会变，再看看状态，哪吒等人都只需1点经验值便可升级！如此只打一仗便每人升一级，反复使用此偏方可迅速升至极限80级。

重庆 姜勇

《诸葛孔明传》 FC FP=4

万能复制法：基本步骤：①将第一人的道具栏填满（其中要有一件欲复制的可弃物），武器装备栏中至少要有一件武器。②舍弃欲复制之物并原地站着不动。③解除一件装备，再将之装备，此时道具栏末档（即第六档）为空档。④用"调查"指令拾起被舍弃物，再次将之舍弃，这时可发现屏幕文字显示"已舍弃"字样，但原物仍在第六档。⑤再用"调查"指令拾起舍弃物，如此就成功地复制了同样一件物品。

具体操作如下：①复制武器要道具栏五档满，将装备栏中欲复制的武器解除装备后再装备，然后舍弃、拾起，最后只需再舍弃再拾起即可；复制道具与基本步骤一致，如要复制可大量携带的道具（如丹药），必须让这样道具在全队中只保留一个；对于有些不能舍弃的宝物，仍笔者经验，它只能复制出两个来，但只显示出一个来，但实际上可以用两次，可在第一次使用之前能将它交给别的武将。

上海 仲仓戟 冯浚天

《勇者斗恶龙Ⅳ》 FC FP=4

有料的史莱姆：在第五章エンドール国，也就是武器师トルネエ开店的城南方有一个洞窟，坐船可到达，在洞中可找到能化身为妖怪的魔杖。此洞中可碰到大量的"独行"史莱姆，且经常两三个一起出现（？）。玩者可将所有道具存在城中的武器屋中，然后购买大量的圣水，在战斗中使用圣水对付那种史莱姆（因为它非常喜欢逃跑），每干掉一个可得一万多点经验值，若干掉两三个的话就极为可观了。如此可相当快的升级。

使出会心一击法：在战斗中连续逃跑八次而未成功，再使用攻击则100%会使出强力的"会心一击"。

石家庄 黄铁民

（编者按：我将你的"快速升级法"改成了"有料的史莱姆"，是因为前者似乎太泛了，而一改之下也不会因为"对付某某史莱姆"的句子引起软体动物不满啦！"有料"……多"猛"呀！偏方其实并不在于是否容易发现，只要是攻关的任何一点经验均是很好的"料"。我想，象《DQIV》这种RPG节目，无论是哪一款均可能有无数的经验及技巧，希望你能再投稿。）

《SD街头快打》 FC FP=5

隐藏必杀技：当凯（红衣人）在LV3之后，擒住敌人时，不要按任何键蓄力一会儿，但也不要放开的敌人，然后按←+跳，再同时按住↓+拳（连发），当凯落地后，若与刚才被擒之敌保持同一水平线，即会使出武神流穿心腿。

昆明 徐畅洲

《太空战士Ⅱ》 FC FP=7

武器熟练度（攻击倍数）提高法：遇到敌人时，让第一位战士决定攻击，当选择第二位战士的行动时，否定让其退回；再次让第一位选择攻击，而第二位仍然退后……，如此反复，每次约可提高1%的熟练度，一次遇敌，最多只可提升一个等级。比如你现在熟练度为12级60，则只需重复操作45次（100－60＋5），好可升至13级00，但升级后要重新装备一遍，武器命中率才会相应提高。（注：这里再加上5是因为当熟练度已提升至很高时，再用此法提升的幅度会略微减小，为了一次性升级，所以要加上5～10次的保险系数。）

杀人不眨眼法：当剑的熟练度达到满级16时，即可装备吸魂剑（ブラットソード），用它对付那些体力、防御力都很高的怪物是再好也不过了，它的效果比传说的マサムネ剑和石中剑更让人惊叹，可令敌人失去90%—120%的HP，如配合咀咒剑（こだいのつるぎ）使用，效果会更佳。但千万注意，别对僵尸、吸血妖女这一系的妖怪使用此剑，否则会有很严重的后果。笔者在打最终BOSS时，让二位战士都装备上16倍吸魂剑，一个回合竟砍去BOSS近二万点HP，故而称此技为"杀人不眨眼"。

宁波 袁继征

《超级马里奥Ⅲ》 FC FP=7

得到白蘑菇法：在WORLD 1至WORLD 4中，每按特定的顺序过关便会出现白蘑菇。白蘑菇内有"P云"及"铁锚"两种宝物。"P云"不用介绍，"铁锚"的作用是定住城堡中BOSS的飞船，这样若一次攻不过去，首领船也飞不走，只能呆在原地。

WORLD 1：顺序为WORLD 1—1，WORLD 1—2，WORLD 1—4，其中所有的1up和钱全吃光便会出现白蘑菇，得一只"P云"。

WORLD 2：顺序为WORLD2—1，WORLD2—2，其中有一"P"字母，踩下时要将砖变成的钱全吃光便出现白蘑菇，得一"铁锚"。

WORLD 3：顺序为WORLD 3—1，WORLD 3—2，WORLD 3—3，小城堡，WORLD 3—4（或3—5）WORLD 3—6，WORLD 3—7，城堡，WORLD 3—8便出现白蘑菇，得一"P云"。

WORLD 4:顺序为 WORLD 4—1,WORLD 4—2,其中有一"P"字母踩下后要将砖变成的钱全部吃光便出现白蘑菇,得一"铁锚"。

八种翻牌的顺序:在游戏中有八次翻牌得宝物的机会,翻对有将,翻错倒霉,下面公布所扣之牌的顺序,为方便起见,仙草用 A 表示,星星用 B 表示,蘑菇用 C 表示,1up 用 D 表示,10 枚金币用 E 表示,20 枚金币用 F 表示。

①A B D A D C
E C A B C E
B F F C A B

②A E D A D C
B C F B C E
B A F C A A

③A B D A F C
E C F D C E
B A B C A B

④C A F A E B
F D C E D A
B C B C A B

⑤C A F C E B
A D C E D F
B A B C A B

⑥C A D A B B
E B C E D A
E C E C A B

⑦D C E C A B
C E B F F A
B D A C A B

⑧A F C B D A
D A E C F B
C E B C A B

南京　赵琨

《黑水海盗》　MD　FP=7

选关密码:

第二关	IITBDIA	NCOOKIE
第三关	IITBDIA	RITAZIM
第四关	JESSICA	
第五关	SCOOBYD	
第六关	STOYODA	SNIBBOR
第七关	STOYODA	ZEROTKS
第八关	ALARTUS	
第九关	RADARAL	

辽宁鞍山　魏国

《毁灭警官》　MD　FP=7

选关密码:

第二关	IMPERIAL
第三关	DOOMLORD
第四关	CYBERTOX

北京　无名

《战斗原始人》　MD　FP=7

无敌法:在标题画面中,按住上再按 START 键即可无敌,但此无敌法只是不减血,掉进深渊和火海还是会死去的。

广西梧州　黎卡

《光之继承者》　MD　FP=5

三连刺杀:快速按三下前,再按斩即可发出威力最大的三连刺杀。

隐藏的宝石:在获得绿之精灵后回到游戏开始时主角所在的海边会有一个装着绿之宝石的宝箱。在将银腕轮封印交给银之腕轮者后进入山洞,有一个不时有水流冲过并有两个满身触手的魔球把守的水道。注意别被水流冲下瀑布,打死红色魔球会得到一个继命灯。打死青色魔球会得到一枚水之宝石。(注意:宝物会被水冲走)。

四个隐藏的时空指针:①在火之神殿下方第一个桥左面的绿地中央,用影子调查可发现一个时空指针,用金之腕轮照射后进入可取得一块影之宝石。②在绿之神殿所在树林中有一块召唤影子精灵的水晶石,在水晶石左面的台阶下用影子调查可发现一个时空指针,进入后可获得一块影之宝石。③在前往风之长城的途中有一处黑暗神殿,在神殿外台阶左侧用影子调查可发现一个时空指针,进入后可上神殿左侧高墙,这在以后可大大缩短玩者的脚程。④在王宫正门口用影子调查可发现一个时空指针,进入后可直接进入王宫瀑布的地下宫殿!

福州　赵伟达

《美少女战士》　MD　FP=4

秘奥义:

月野兔　哭喊:↓↑↓↑+拳
火野丽　死亡龙卷风↓↘→↗↑+拳
木野瞳　能量喷泉:↓↘→↗↑+拳
　　　　大回转:抓住敌人后→←→←+拳
水野亚美　水泡升龙拳:→↓↘+拳
共同技　能量弹:按住拳 3 秒后放开

大连　李鑫

《大航海时代Ⅱ》　MD　FP=4

选关密码:单人游戏,第 2 关 0255,第 3 关 4900,第 4 关 6503,第 5 关 8086,第 6 关 0303,第 7 关 0726,第 8 关 7403,第 9 关 1992,第 10 关 2916,第 11 关 3618,第 12 关 5963。双人游戏,第 2 关 0256,第 3 关 4901,第 4 关 6504,第 5 关 8087,第 6 关 0304,第 7 关 0726,第 8 关 7403,第 9 关 1993,第 10 关 2917,第 11 关 3619,第 12 关 5964。

成都　魏云兵

《美少女战士》　MD　FP=4

选关密码: 1.CSJ　2.CFR　3.HOF　4.RCL　5.SLR　6.JHO　7.FCJ　8.CRS　9.LJS　10.ROC　11.OSH　12.HRL　13.FSL　14.OFJ　15.JRF　16.LOH　17.FLR　18.RHJ

成都　魏云兵

《ECCO JR.》　MD　FP=7

装备天使像和重加农炮:在工业、商业值均为 1000 的港口(如安特卫普),在每月的 1 日进造船厂去改造,就可以装备上威力巨大的重加农炮和比海龙防御力更强的天使船首像。但价格是惊人的,且每次只能买一个,装备一条船,再想买就要等下个月了。有时老板还会不卖,只要多重复几次改造首像的过程,就可以得到了。

买卖不吃亏法:买卖活动地影响物价,尤其是大金额的交易更加明显,买商品会使物价上升,卖商品会使物价下降。当你的船队满载着贵重货物要出手的活,最好先卖掉一部分,再买回许多货物,使该港物价上涨,再以高价卖掉货物,即可将利润加至最大。如碰到黄金之类的货物时,最好分港抛售。

柳州　吴嘉勇

(编者按:谢谢你提供的秘技,可为什么你不早点寄来,让我也尝尝"一炮轰沉"的感觉呢?又见你喜爱 SLG、RPG,足见你乃一细心人,但也不至于说其他类型的游戏"低级趣味"呀!任何优秀的游戏之所以能吸引人,全凭制作人员的

丰富想象力及辛勤的汗水，而玩游戏的最大目的就是给人带来快乐，管它是什么类型的呢？其实你所佩服的 TRACK 小姐（不是大哥）打动作游戏也很拿手呢。）

《双鹰》 ARC FP=4

特殊攻击：此游戏为纵版射击游戏，操纵两架武装直升机战斗，分为对地攻击（P）和对空攻击（K）两种武器，而游戏的最大特色就是象对战游戏那样通过“搓招”可以发出特殊攻击：

对地导弹：↓↑+P
燃烧弹：↓↓↑+P
对空导弹：↓↑+K
护身网：↓↓↑+K
机炮扫射：→↘↓↙←+K
空中布雷：↓↓↑+K
后空翻 360°：↑↓↓+P 或 K
旋转空空导弹：→→←（或←←→）+K
旋转空地导弹：→→←（或←←→）+P
大旋转空空导弹：↑↗→↘↓（或↑↖←↙↓）+K
大旋转空地导弹：↑↗→↘↓（或↑↖←↙↓）+P
三向火：→→↘↓↙←（或←←↙↓↘→）+K 或 P
连发空空导弹：↑↑↑+K
连发空地导弹：↑↑↑+P

迅速加分法：在第一关第二座桥的岸边有一片空地，先发一个燃烧弹，待其爆炸后可见一个广告牌（上有一女子作自由体操状），然后用对地攻击的武器射击它，每打中一次可加 4000 分。 贵州 刘莹 武汉 刘凌

《真·侍魂》 ARC FP=4

与忍犬一齐隐身：加尔福特在使用“秘奥义忍术隐身”（即→←→←→←↓·中斩+轻踢+中踢）后，再输入“影 COPY”（即→←↙↓↘→·轻斩或中斩），便可将忍犬一同隐身。

几种飞行道具的击破：千两狂死郎的原地重斩，桔右京的蹲下中斩及柳生十兵卫的“八相发破”可以击破千两狂死郎的“风裂扇”击破。柳生十兵卫的蹲下重斩可将许多由地面进攻的飞行道具击回，如“奥义旋风烈斩”、“喝咄水月刀”、“毒吹雪”、“落燕斩”等。

霸王丸攻略技巧：

VS 加尔福特和服部半藏时需耐心等待机会，待其使出“胧天舞”、“胧地斩”及“反击斩杀”的招术时，防住后还以重斩；对服部半藏要尽可能中远距离作战，他的“慧星落”及超必杀“天魔覆灭”在近战时往往防不胜防，侍机使用投掷技将他逼至死角，在其起身的瞬间挥起重斩，或在自己大怒时使用超必杀技，成功率极高，此法还适用于千两狂死郎、牙神幻十郎及花讽院和狆等人。

VS 莱茵哈特·锡克尔时，最好退至死角，蹲下用轻攻击防止其靠近使用投掷技，在其使用“身体压击”并被防住后，立刻蹲下撩一个重斩，在收刀前使用“奥义弧月斩”，全部击中定可令其昏迷。

VS 柳生十兵卫时，也是采用蹲下轻攻击诱其使用“二角罗刀”，然后给其以三段攻击。

VS 娜可露露或桔右京时，可先使用“奥义烈震斩”，之后立即下防，娜可露露 90% 以上会使用“滑行冲刺”，撩一个重斩接着一记弧月斩令其昏迷；桔右京则会在防御之后来个铲腿，给他一记中斩，再次使用此招，他仍不会吸取教训，几下便可令其昏迷。

VS 王虎时，也可用对付娜可露露及桔右京的方法，不妨在使用裂震斩后原地跳起，此时王虎不是原地猛锤地面，便是蹲下扫荡腿，若是前者，便可在其下落过程中当头一刀，着地后再出一重斩或中斩也常令王虎痛不堪言。

VS 查姆查姆、不知火幻庵及花讽院和狆等人时，亦可采用蹲下轻攻击、守株待兔之策，电脑在不能近身时会奋不顾身地高高跃起，这时迎上去在空中给他一重刀；幻庵在空中的优势较强，不妨用弧月斩将其击落。

VS 夏洛特时，虽然也可以诱其跳起，但在重斩没有八成把握击中的情况下，还是跳起后用中斩较安全，因为中斩在空中的横向攻击范围优于重斩。

VS 霸王丸时，可以退至死角，再不断跳跃，电脑会傻乎乎地一味向前冲，冲到尽头后便乱挥重刀，此时可在下落时劈头盖脑地挥落重刀。有时电脑地很快跑过来，跟着使用“弧月斩”将你击落，但这时你仍用重斩劈中他，最终胜利还是你的。

VS 地震及千两狂死郎时是很轻松的，千两狂死郎常会使出破绽极大的招术，如原地伸伸中腿、不停地仍“风裂扇”和做挑衅动作，一旦有这种机会就应发动猛攻；而对地震一上来就应向前跳，此时地震会蹲下出一中刀，在下落过程中斩他一重刀，着地后迅速再出刀还能击中，向后退几步使用裂震斩，假设他防御（而往往他不会防御），会蹬你重腿，接着他就一屁股坐在地上，这又是你进攻的好机会了。

VS 神幻十郎相对要难些，当你使用裂震斩被其防住后，牙神会立刻使用三连杀，运气好的话被你防住，立即还他一个重斩可令其损失半数的体力，但没防住的话也同样惨不忍睹。“守株待兔”仍然可行，同时牙神收刀时间较长，可在中、远距离待机，待其出招扑空后打他。

VS 黑子，这太不幸了。脱身之策还是退到死角积极乐观地防守。黑子的飞行道具使用极快，别轻易使用“酒壶攻击”，“裂震斩”也是一个禁招，黑子在防御后会毫不客气地用旗子打得你血本无归。但黑子就无敌了吗?不，跳跃中的黑子多数只出轻踢，真令人欣慰不妨随他一起跳，让他老人家蹬一下出出气，落地后你便可踹他几脚。熟练地运用天霸封神斩是制胜法宝，待黑子体力不够时使用，即便在空中或地面被他还击了，还应连续使用，前提是自己不会被一击毙命。

VS 关底——罗将神，其实并不难，关键在心理素质。应稳扎稳打，大逆转的情况时常发生。在中远距离使用“伪奥义旋风烈斩”引诱 BOSS 发飞行道具，这时立即跳向 BOSS，下落过程中拣重的出，着地后的一记重斩成功率也不抵。要注意的就是在发伪奥义时留神 BOSS 隐身及她的一个贴地的必杀技。 上海 瞿永锋

责编/风马

电脑与游戏

文/叶伟

编者按：去年第四期杂志刊登叶伟、张弦君的《"电脑游戏等于最高境界"之辨驳》，引起喧然大波。有PC玩友甚至通牒杂志"是你们抛弃PC玩友还是PC玩友抛弃你们。"今年叶伟君旧病复发，再度褒贬电脑。不知PC玩友经一年的构筑工事，心理防线是否坚固。不过这一回编辑们亦学乖了，为免引火烧身，误伤身躯，PC玩友如有不平，请看栏头——"无责任论坛"。

在抛弃了"红白机"神话之后，我们又迎来了"电脑神话"。即使是在并不发达的中国，也是"人人说电脑，个个谈网络"，仿佛信息时代已经唾手可得。

其实人们只要稍加注意就不难发现，如今的电脑热，与当初的红白机热是何等的相似，甚至可以说是同出一辙！

电脑普及、电脑热，究竟是哪些人买了电脑，又在用电脑干些什么呢？

据不完全的统计，60%以上买电脑的是孩子的家长，而以这种方式购买的电脑几乎百分之百地在家庭中扮演着游戏机的角色。

大家也许已瞧出点儿名堂了。

电脑是什么？是信息时代的骄子，是人类智慧的结晶，是通往未来世界的必由之路。顺理成章的，电脑也应当是发展儿童智力的万灵丹，这一次该不会错了罢？

如果从理论上来说，这种推断好象是没有什么错误的。但很可惜，事实上这只是家长的一厢情愿，孩子是绝对不会这么想的。

他们的推理相当简单：以目前的情形，要家长出3、4千元买一台次世代游戏机，是完全不可能的；但出1万3、4千元买一台多媒体电脑，却理由充足。电脑在这些孩子的眼里，只是又一种娱乐的媒体而已。

很多家长在孩子的鼓动下最终购买了电脑，他们想不到的是，如果电脑没有任何娱乐功能的话，孩子是绝不会趋之若鹜的。

电脑游戏的隐蔽性，也是更多的孩子选择电脑的另一个原因。

玩电脑游戏，可以美其名曰"刻苦学习"，可以使大人放心、老师安心。反正我们绝大多数为孩子未来苦心积虑的家长，对于电脑知识都是一窍不通的，孩子们自然可以堂而煌之，不必有任何的担心与害怕。

在巧妙躲避了家长和社会的监督之后，电脑游戏的负面影响便越来越重了。

由于媒体的开放，电脑游戏软件的制作是相当混乱的。传播的隐蔽和快捷，更为了它们的蔓延提供了温床。这其中尤以色情游戏为重：以日本为例，一月份出版的10个PC98系列和WINDOWS游戏中，就有7个带着"18禁"的标志！

这还仅仅是正式出版的软件，没有注册的公司制作的非法软件呢？那就根本无从查起了。

对于电脑游戏来说，除了大量制作适合我国国情的软件、整顿盗版软件市场以外，笔者更希望家长们多学一点电脑知识——至少不要连孩子藏了些什么东西都不知道。

上面的这段"有感而发"，加上去年笔者对电脑游戏的"口诛笔伐"，或许会引起不少电脑游戏玩家的愤怒和不平，事实上大可不必如此。

对于早已进入"写作电子化"的笔者来说，葡萄本来就不酸并非因嫉妒而成文。笔者所指出的，乃是电脑普及的误区和偏颇之处。此时虽是小患，但若讳医，就难免造成不堪的后果，这一点望读者诸君深思。

其实单就电脑游戏而言，虽然眼下与游戏机游戏相比无多少优势可谈，但日后却有绝对光明的前途。

随着个人电脑和INTERNET等网络的普及，以及多媒体电脑的进化，电脑游戏势必以自己的优势冲击游戏机的市场。

电脑游戏的优势在于它的家庭化、廉价、数量多和易于修改，而这些都是目前家用游戏机所难以做到的。尤其是在家庭化游戏方面，笔者预感到家用游戏机将面临相当大的挑战——特别是任天堂的机种。

任天堂之所以会面对比其它机种更大的威胁，正是由于它一贯的"家庭化"的策略。电脑普及之后，家用游戏（特别是SLG和RPG）的数量、质量、价格都在大大优于任天堂的同类节目（对于国内的玩家来说，还有一个文字方面的原因），势必对任氏游戏的玩家造成极大的影响。

任天堂似乎已意识到了这个问题。在今年发售的N64主机中，加入了可写入磁碟机等功能，力图把电脑游戏的长处加载到自己的产品上，从而减少电脑游戏的冲击。

但是，配备了3D STICK（便携式电脑的STICK—MOUSE?）和可写入磁碟机（GAME BUSTER?）的N64，与电脑不同的表征已经大大减少了。那么，它是否还有必要作为一种独立于电脑之外的产品而存在呢？退一步说，就算它能够成为独立的产品，那这种与当代多媒体技术完全不同的产品是否能为大众所接受呢？

不过对于以街机移植为主的机种，电脑游戏的影响就不那么重要了。街机游戏的魅力在于刺激和炫耀，所以拥有永恒的魅力。而刺激和炫耀的感觉需要气氛的烘托，是在家庭中无法模拟的。当然，移植街机的家庭游戏同样也无法把这种感觉移植下来，但大多数玩家并不知道这一点，他们仍然会凭借对街机游戏的感情去购买移植游戏，成为固定的消费层次。

自然，这些用户的数量与未来电脑游戏的玩家数量相比，只会占极小的一个比例。

责编/STAR



紧急告示：

是迈进了欢乐之门，还是走向地狱入口？

GAME中毒症例（上）

责编/H·MAN

危险！

现在，GAME中毒患者在日益增加！

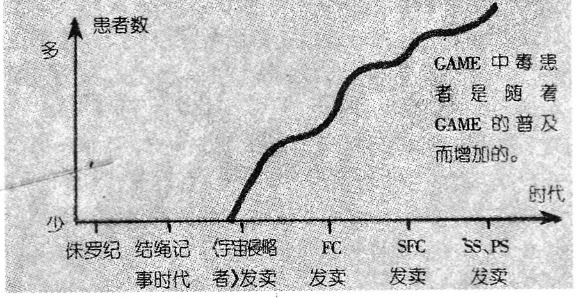
如今人类中正有一种新病在蔓延，这就是GAME中毒，这是在文明及电脑发达之前不存在的病，由于症状都是由玩游戏过度而引发的，故称之为GAME中毒。

GAME中毒是什么的彻底研究！！

过分热衷于电玩，而夜间不眠不休，不关机地连续操作，走路时头脑中会回响着从前某些热爱的游戏主题曲。这种体验，每天或经常玩GAME的游戏迷都曾有过吧。

是的，这就是GAME中毒，如果不重视而任其发展，它就会侵蚀人的身体，以现在的医学和精神病理学，很难对GAME中毒下一个准确的定义，而本篇便是尝试列举一些中毒现象令玩家有所警惕，看一看自己是不是已经中毒了。

●中毒患者数的发展



报告① 时间·场所与发病的关系！



玩GAME时或没玩GAME时，各种症状随时随地会发生，而在一天之中，可能会有多种病症一起并发。

调查1 场所不同症状也不同

场所	症状	患者数
街机厅	钱花光了，开始变卖随身带的东西	少
自己家	读书时读着读着便玩起来了，在笔记本上画画，无意中发现攻略提示就会放下一切去玩	多
坐车	遇上事故不禁叫出"CONTINUE"	少
棺中	死后仍不放弃GAME的人	几乎没有

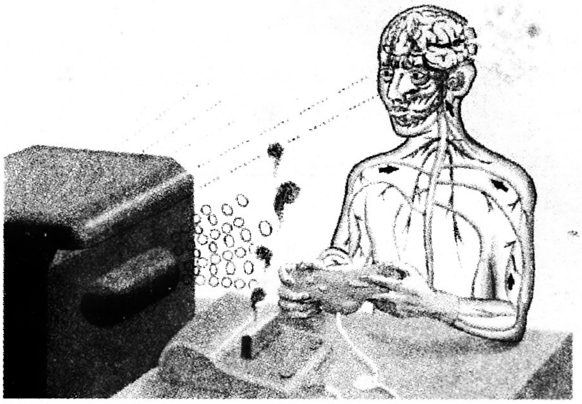
调查2 GAME中及非GAME中的症状

	症状	患者数
玩游戏时	自己一个人时与GAME中的人对话，邻居会问"有客人吗?"	少
	画面切换时连按各个按键希望尽快过去	多
	随着游戏的背景音乐哼哼	多
不玩游戏时	回家途中，脑子里还在想着街机的某游戏，幻想正在过关	少
	工作、学习中无意识地哼出《街霸》、《魂斗罗》的音乐，周围人会问"是什么乐曲"	多

报告② 五感发病与游戏的关系！？



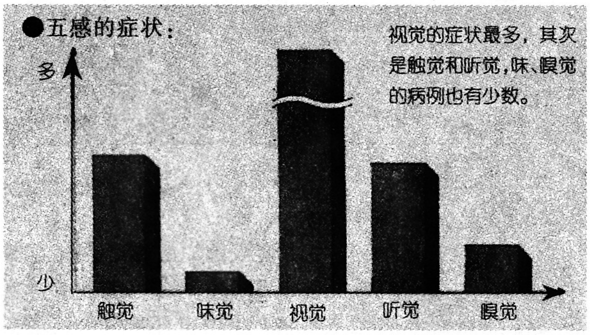
这里是对人类五感与游戏中毒的关系加以研究，从表中可以看出五感（包括视、听、嗅、味、触觉），但是现在仍无法得知大脑与GAME中毒的关系。



▲大脑中毒可能是最深的

调查3 五感中毒症状

感官	症状	患者数
视觉	长时间玩同一个游戏而被烧坏视网膜里侧	中
听觉	将游戏中的台词用在生活中	多
嗅觉	新买的主机或卡带开盒一瞬间，要闻一下味道	中
味觉	在游戏中看到了食物，便想去找相同的东西	中
触觉	只适应自己的手柄因而带着它到处跑	多



你是中毒者吗？



以上的症状你有吗？如果一半以上的现象你都有，那就已遭受毒害不轻了，今后可要多加注意。

对于GAME中毒症要尽早发现、早报告、早隔离（游戏机）、早治疗，如果仍坚持不改的话，不排除在若干年后会突发耳鸣、面色发青，健忘等并发病况的可能。

下面将具体分析各种游戏类型与中毒症状的关系。

RPG中毒症例

RPG游戏的中毒者可以说是最多的，而症状也是多种多样的。

战斗画面时，想快点结束而连按键是很轻的症状，若有了宝物收集癖便已到了晚期，会花一生时间去寻找GAME中的东西吧？

中毒症状

- ●非常喜欢潜入地下 □
- ●在生活中不锻炼而在游戏中拼命炼级 □
- ●喜欢拥有别人的宝物 □
- ●到处调查物品 □
- ●疼痛时想象头顶上会冒出受损的数字 □



▲认为现实生活中的地面下也藏有宝物。

中毒GAME1 《勇者斗恶龙》系列

浪　游　症

RPG的代名词"DQ"可说是RPG游戏的发扬者，但它也造就了这么一种GAME病症："浪游症"，表现为即使有明确任务也在地图上装做闲得没事而到处走动。



▲有了某类的怪物同伴后，再想找这类怪物就难了。

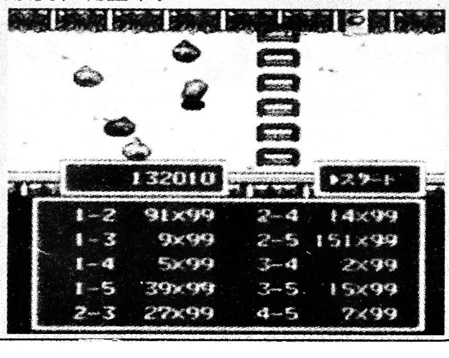
其表现症状主要有两种：一、从《DQ Ⅴ》开始，怪物同伴过剩——一般情况下相同怪物有两只以上时，再找这类怪物加入队伍就难了，但有这种病的人，甚至会夸耀说"我有三只金属史莱姆"（注：金属史莱姆很难遇上且多数会逃走）。二、"LV最大症"——甚至成为同伴的怪物也要炼至99级！

盗　　癖

这是由《DQ Ⅳ》就开始有的，无论桌子、床、墙壁等都要调查一下，而严重的便会在生活中到处进行这种无意义的调查。

赌　博　症

在游戏中的赌场乐而不疲地赌博症，赢了就存进度，输了就去按复位键重来。



▲在DQ中有下注赌史莱姆赛跑的赌场。

中毒 GAME2

《太空战士》系列

辛劳症

在 FF 系列中，经常可以借助道具或学会某些特殊魔法而不靠实力打败强敌，所以有时 LV 极低也能获胜，更有些变态者会以全员青蛙、河童的状态与最终 BOSS 作战而获胜。

中毒 GAME3

《巫术》系列

复位病

这是本系列的玩家最常干的事，尤其在游戏后半部，一旦被对方先发制人就几乎必死了，因而只能复位，之后玩其它 RPG 时也养成这种习惯，许多 RPG 在失败时是扣钱不减 LV 的，故有些玩家会故意把钱挥霍光再去炼级。

收集癖

一定要获得名称上自己最喜欢的东西，如圣之铠与村正刀等，是为了宝物的魅力而中毒。



SLG 中毒症例

SLG 游戏的中毒症状与其它游戏类型是不同的，SLG 中毒者会将自己在 GAME 中的世界观引入到现实之中。

中毒症状

- ●每天作 GAME 中状况的笔头记录 □
- ●经常梦到游戏中的各种情形 □
- ●现实生活与游戏中的标准相混淆 □
- ●培养角色至最强成癖 □

中毒 GAME1

《三国志》系列

求知病

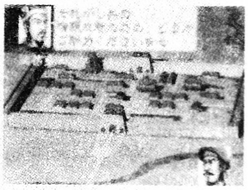
对三国时代因游戏而产生兴趣，但去阅读的是全 60 卷的漫画三国志（横山光辉作，被称为日本漫画史上最大型的史实漫画）。



◀通过看漫画来提高三国知识吗？

人材收集、选拔癖

将无论敌国还是其它国的人材都收到自己麾下，相反对不喜欢的人物则会暗杀掉，是个危险的倾向。



诸葛亮当然不能放过▶

偏种病

上述病症的进一步恶化就会导致在求学中对于三国时代的问题了如指掌，但其它科的学业则一塌糊涂。

自我满足症

总喜欢让自己的名字成为新君主，而让现实生活中的领导、同事成为自己的手下。

中毒 GAME2

《超级机器人大战》系列

究极 LV 症

这是与 RPG 中毒相似的疯狂炼级症，例如利用地图兵器自杀而让角色不断成长，最终得到超过敌方 BOSS 的级别

LV 修正癖

绝不允许心中认定的角色的等级高低顺序有变化，一旦有不符就想方设法去修定过来。

中毒 GAME3

《模拟城市》系列

权力膨胀症

完全不采纳任何建议地一意孤行，将某些数值升得极高，不过在游戏中居然也会得到较高的评价，若在现实中发生的话，就可……

FGT 中毒症例

对战 GAME 不论是在家用机还是街机均为大热门的类型，许多中毒者喜欢模仿游戏中人物的必杀技、胜利姿态、台词、甚至服饰、性格……

中毒症状

- ●学习人物的必杀技姿态及模仿人语。 □
- ●随身带着卡带与手柄到处挑战。 □
- ●对战时决不先行告退。 □

中毒 GAME1

《街头霸王》系列

超 PERFECT 症

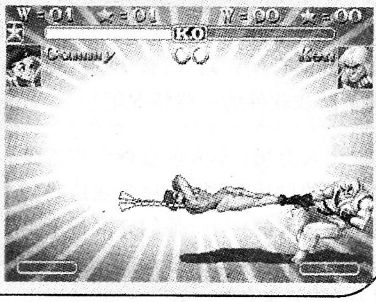
从第一位对手到最后的首脑（VEGA 或豪鬼?），一局都不输是很正常的，但要一点伤都不受就太过分了，但是一旦被打中，就会去按 RESET 键的家伙也不是没有。

行为模仿症

对角色的挑衅姿式、胜利姿式、台词或服饰十分喜爱而在生活中经常模仿出来。

华丽必杀技症

在对战时总是不用普通技，而从头到尾都要用华丽的必杀技打倒对手，这样对付初级者时也许很管用，但对付上级者时就会因此露出太多破绽而落败。患这种病的人到晚期时每局都要以超必杀技将对手打出太阳，否则宁愿输掉也不用普通技取胜。



▶在对手快断气时一定要用超必杀技打出太阳。

中毒 GAME2

《VR 战士》系列

口诀背诵症

对于"PPPK"、"G + P + K"等口诀如同本能般熟记，听到别人说不相干的事出现"K、G"等字母时会不时去纠正。

SPG 中毒症例

SPG 是特殊的游戏类型，因为游戏力求与现实相同，所以随之会产生许多容易理解的症状。

中毒症状

- ●看体育比赛转播时会在手上做出按键动作。 □
- ●实际与朋友体育活动时会带入 GAME 中的观念。 □

中毒 GAME1

《实况足球》系列

守门员进攻症

对技巧很自负的人会干这种事，让门将一直带球进攻，冲到对方禁区前进行射球，完全不管己方的球门，万一要回防时便很混乱。

平衡症

对 COM 战时为平衡比分进入点球战而射自己的门，这是比较严重的发烧现象，不过可以看到难得一见的悔恨动作大特写。

中毒 GAME2

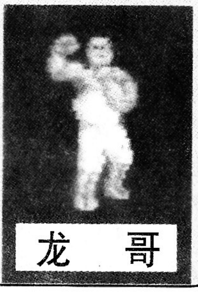
《超级火爆摔角》系列

关节技达人症

在开局四秒内把对方骨头折断，热衷于此而不倦，真是个危险的家伙。

EDIT 角色症

编辑自己及自己的恋人成为摔角手，并以此为豪。



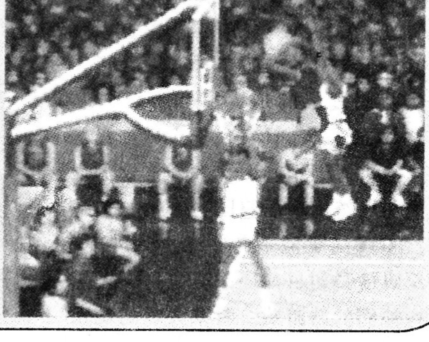
▶以自己的名字来命名摔角手，然后努力培养。

中毒 GAME3

《NBA　JAM》系列

帅姿灌篮症

在本节目中坚持要用最帅的姿态取胜，但是否真的能够取胜呢?



▶坚持要用最帅的扣篮姿式取胜。

Dreams Comes True

"Dreams Comes True",一般译作美梦成真。为什么这次以美梦成真为标题呢?因为4月底,在北京国际会议中心举办了一个国际多媒体技术展示会，本人去参观了两次。在这次展示会上，除了按计划来参展的台湾省的软件厂商外，竟还出现了几家欧美游戏公司在大陆的代理发行商。通过与他们的交谈，得知大部分游戏厂商及代理商已经开使了在大陆的行销计划,只有个别厂商还在观望,似乎还没有看出大陆的市场。下面就让我们来简单看一下这次展示会上关于游戏软件的一些情况吧!

At Exhibition

进入会场,本人便直奔台湾省游戏厂商的展区。智冠的展台在这些厂商中是最大的一个。他们这次带来了《新蜀山剑侠》《机甲猎人》两款游戏,以及《三国演义II》《吞食天地III》《三国志英雄传》《金庸群侠传》的展示动画，相当的吸引人。大宇资讯的展台聚集了不少参观者，因为他们的展台正在演示最最热门的两款游戏——《仙剑奇侠传》与《大富翁III》。不过这两款游戏在开展览会前大家就都已经玩到了,所以比起其他厂商的展台,大宇的展台是最没有新鲜感的了。有一个展台一直在展示一个很酷的机器人模拟游戏和一个貌似《凯兰迪亚传奇》的游戏，本人一眼就看出来这是新艺股份有限公司的《战魂》与《绝地》。上前与新艺公司的企划王彦凯先生攀谈，得知新艺公司目前初步决定在大陆发行他们的产品，但具体做法还有待展览结束后再作计划。世纪纵横这个名字大家一定很熟悉了，他们以一套《中国》在游戏界一炮而红。这次他们展示的是大家期盼已久的《三国风云》、《赤日》与《圣光岛》,看着精彩绝伦的展示画面，本人不禁再次上前与世纪纵横的赵国钧先生聊了起来。不过结果似乎有些令本人失望，世纪纵横公司目前还没有打算在大陆发行他们的新游戏，看来大陆的玩家要遗憾一些日子了。世纪纵横的边上就是汉堂资讯的展台，他们展示的是《鬼马小英雄》、《模拟师父》和《爆笑水浒传》。汉堂资讯现在在大陆已经有了自己的分部，他们计划在今年下半年开始在大陆销售汉堂资讯的十几部产品，当然包括他们以前发行的一些经典作品，价位估计会定在一般玩家都可以接受的位置。本来参展厂商的名单中还有精讯资讯的名字，但不知为何没有参展,想提早看看《侠客英雄传3》的样子,也只好放弃了。



二楼大部分是多媒体硬件的展示，不过也隐藏了两个大的游戏代理商。远远看到了"Virgin"的字样,使本人不禁吃了一惊。原来这里是"Virgin"公司中国代理华正天地公司的展台。首次代理的一批产品有《失落的伊甸园》、《第七访客》、《第11小时》、《沙丘》、《凯兰迪亚传奇3》等一些Virgin的经典作品。不过华正的展台后贴满了《Command & Conqure》的招贴画，边上的电脑中展示的是《生化悍将2》的动画，这大概说明这两款游戏不久后也会在国内上市的。华正公司的展台有一点很奇怪，就是他们现场销售3D Realms的《极速风暴》(《Terminal Velocity》),这个游戏是由Appoge公司发行的,与Virgin公司没有什么关系,难道说华正公司也同时代理了Appoge公司的产品？那么3DRealms的新作《Duke Nukem 3D》他们会不会也代理了呢？在会场里转呀转，突然一个大招牌吸引了本人的注意——"GameTek"。这家公司虽然是个最近才红起来的娱乐软件公司，但出品的东西却个个经典，如早期的《地狱之吼》、《街霸Turbo版》、《飙出地狱城》,还有最新的《Ripper》、《飙出地狱城2》等等。在中国代理"GameTek"的是北京超路科技发展有限公司（即上期提到的北京福华公司)。该公司除了代理销售GameTek公司的产品，还代理销售MicroProse公司，SSI公司，Capstone公司的部分新产品。看着这些本人向往以久(实际是早以垂涎三尺)的游戏公司的游戏现在在国内就能买到了，真是……真是……啊！高兴得差点儿晕过去。过不久，各位玩家就能买到《ThunderScape》、《FantasyGenaral》、《SU-27》这些盼望已久的游戏了。在一层一个小展厅里，本人一不小心发现了一个来自佛山的E.A代理销售商——飞扬电子科技公司，不过这家公司与北京的E.A代理搞的东西不太一样。飞扬公司代理的主要是E.A公司新近推出的Classic系列，也就是E.A前些年发行的一些经典作品，如《银河飞将I&II》、《极道枭雄》、《快乐天堂》等。现在E.A将这些经典作品重新以光盘形式推出，这无疑给PC游戏新手与收藏家们带来了绝好的机会。以上这些便是本人参观"'96国际多媒体技术与应用展览会"后,带回来的一些游戏界新闻，希望读者们读后能为之一振(震)。



Ripper

如果您的英语词汇比较丰富，那么提起“Ripper”这一词您可能会想起



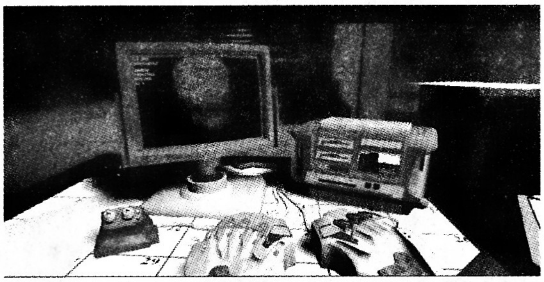
▲这位年轻的少女此刻还不知将要大难临头。

一件恐怖的事情。是的，“Ripper”现在就是 1888 年在伦敦令人谈虎色变的开膛手杰克的代名词。这款由 GameTek 最新推出的《Ripper》就是一个关于开膛手的六版光盘的互动电影游戏。游戏的主要类型属于冒险加射击。不过这次并不是把那个英国的老开膛手杰克的故事拿出来炒冷饭，而是讲述的在 2046 年的纽约，一个新的、精通高科技的、更残忍的开膛手出现了。故事的起因是 Jake Quinlan 奉命调查开膛手的第三位受害者的案子。谁知案子还没有什么头绪，他的女同事凯瑟琳也遭到了开膛手的袭击，不

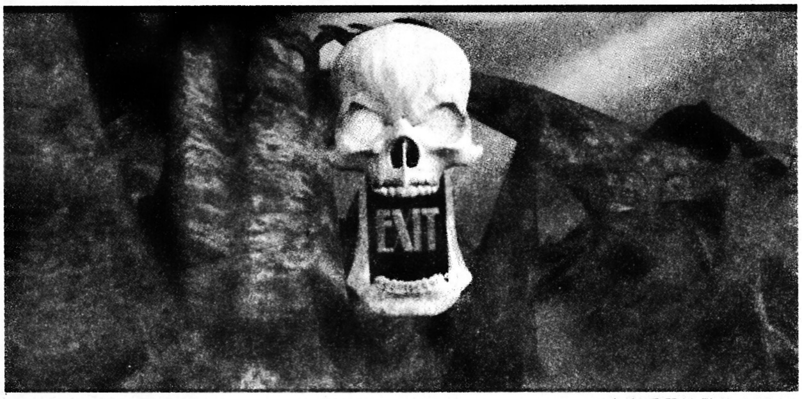


▲惨剧终于发生了。

过幸好当时有人发现了，凯瑟琳没有什么生命危险。这件事使 Quinlan 更加坚定了要找出真凶的信心。玩家您扮演的就是 Quinlan 的身分。游戏用到了六张光盘的容量，不用想，一定又是真人扮演的了。对，不仅是真人，而且还是请的好莱坞的著名导演与演员来拍摄的。导演是 Christopher-Walken，他不仅担任了导演的职务，而且还游戏中扮演了侦探 Magnotta 的角色。其他的演员手册上也说是明



▲使用 Cyber Space 的专用电脑。



▲令人毛骨悚然的出口。

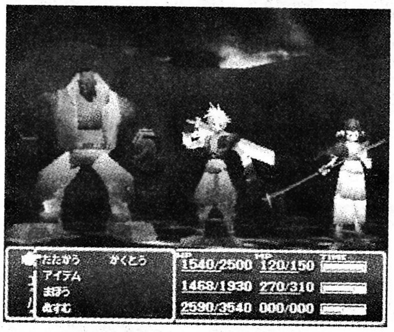
星，不过笔者一个也不认识，可能是他们演的片子没有在国内放过的缘故吧！游戏中将未来的情形描写得十分神奇，比如在那时已经没有人用纸张了，所有需要用纸的地方都被电子仪器替代了，通话、留言全靠影像传真呼叫器，写稿子用电脑（咦，这个笔者也做到了），INTERNET 被一种叫 Cyberspace 的虚拟网络所取代（是一种类似电影《非常任务》中的那种 VR 网络）。游戏讲述的是恐怖故事，气氛自然是很重要的了。《Ripper》是个绝对恐怖刺激的游戏，其中有一场射击好僵尸与坏僵尸的比赛，由于气氛营造得太紧张了，以致于本人不敢熬夜去玩。六版光盘的大容量固然很好，但换 CD 简直就是玩家的恶梦，本人在还没有完成 ACT 1 的时候，就已经被游戏提示换盘不下 15 次。如果您胆子有够大，请一定要玩一玩这款《Ripper》哟！

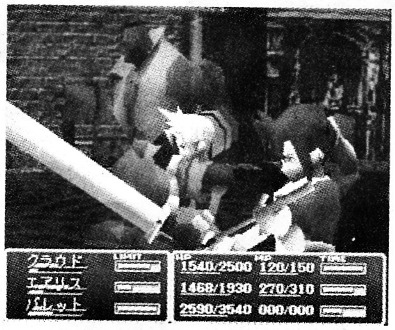


▲哇！好酷，这就是 VR 网络吗？

FINAL FANTASY VII 太空战士7 FINAL FANTASY VII

“咦!是不是翻错页了?没错呀,那为什么PC专栏里会讲《太空战士》系列呢?”好吧,让笔者来告诉您们这个秘密。日文版的Windows95在日本发行后,日本的游戏界象疯了一样,纷纷的以Win95为平台开发游戏,就好象Win95是一种新的主机似的。RPG的王者SQUARE公司此时也明智地加盟了SONY,开始为PS开发软件。但他们似乎也看好了Win95的市场,于是动起了在Win95上制作《FF7》的念头。目前,Win95版的《FF7》可能已经进入开发阶段。SQUARE对于《FF7》的发行计划是这样的:首先预定96年底PS上推出双光盘版的《FF7》,然后在97年三月左右推出日文Win95版的《FF7》,如果销量不错的话,再考虑是否进行英文改版工作。玩家一定要想了:有没有考虑过中文化呢?不知道!不过如果真的发行了英文版的话,就已经可以满足许多玩家的要求了。Win95版《FF7》对机器的要求以目前的情形来看似乎有点太高了:奔腾133,16兆内存,还要4倍速的CD-ROM。哇!这不明摆着不想让穷玩家们玩吗?对此,SQUARE公司的理由是:只有这样的配置才能以最佳状态运行《FF7》,并且到97年3月,这样的配置已经大幅度的降价了。什么话嘛!



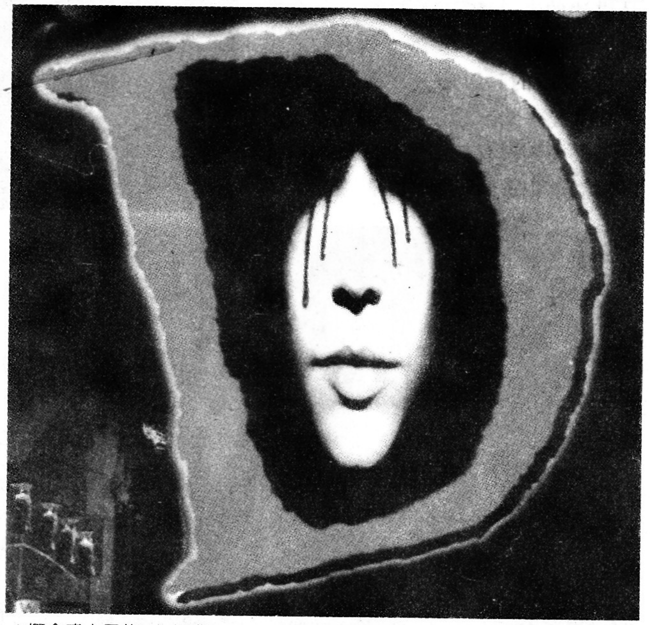




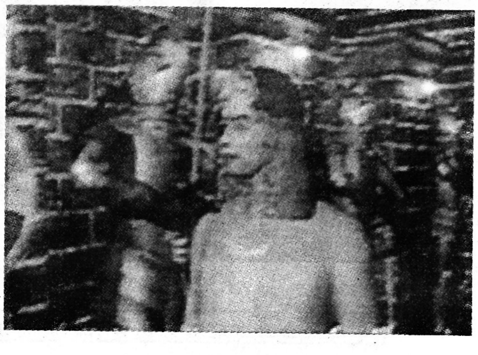
▲以上三张图为《FF7》开发中的画面。

D之食卓

“哟!这次一定是翻错页了!”没有!没有!这个《D》的的确确是PC游戏。3DO的招牌冒险游戏《D之食卓》终于被移植到了PC上。故事的内容与3DO的一模一样,在此就不多重复了。该游戏由Acclaim公司发行,正式名称叫作《D》(嗯,后三个字一定是被食掉了)。为什么仅用一个“D”来做名称呢?这是因为Acclaim公司用Daughter、Darkness、Destiny、Despair、Delirium、Death、Damnation这七个以“D”为开头的单词概括了《D》这个游戏的内容,所以索性就叫做《D》。早先看到3DO上的《D》,曾被精美的画面迷住了,所以一拿到此游戏就想看看游戏中CG是什么格式的,也许今后做3D造型的时候可以用上。没想到看完两张CD的内容后,令笔者极为失望。游戏中所有的动画并不是即时演算而成的,而是播放早已录制好的AVI。换句话说,您所玩的并不是一个游戏,而是一个互动式的媒体播放器。下达这个指令,系统就放这段动画,下达那个指令,系统就放那段动画,真没意思。玩这样的游戏有种非常不值的感觉。不过,被称为经典的东西是一定要玩一玩的。



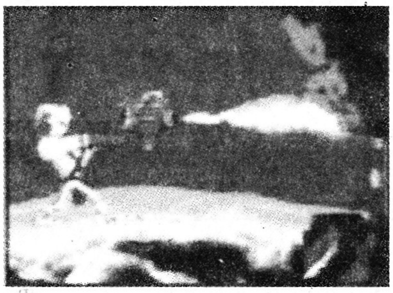
▲概念感十足的CD封套。



▲与3DO画面相差无几。

蚯蚓战士 2

“又是 TV GAME！难道这次还没有翻错页？”没有！Shiny 公司制作的《蚯》在欧美推出后受到了玩家们极大的欢迎。此后，Shiny 公司委托 Activision 公司制作了 Win95 版的《蚯蚓战士 1》，自然也是受到了 PC 迷们的欢迎。但不知为何，Shiny 这次把二代的移植工作交给了 PlayMates 公司（可能是因为该公司成功的移植了《斗神传》的缘故吧）。《蚯 2》同时支持 Dos 与 Win95，需要 8 兆以上内存，9 兆的硬盘空间。音乐是以 CD 音源方式存储的，所以品质相当高。在操纵方面，支持键盘与手柄，十分地方便。画面的流畅度很好，几乎没有什么延迟，只是在 Win95 下有时会因为 CD 的问题使画面跳动。总体来看，《蚯 2》移植的极为成功。如此多的 TVGames 现在被移植到 PC 上，看来两者间的距离越来越近了，PC 迷们的梦想也渐渐成为现实了。

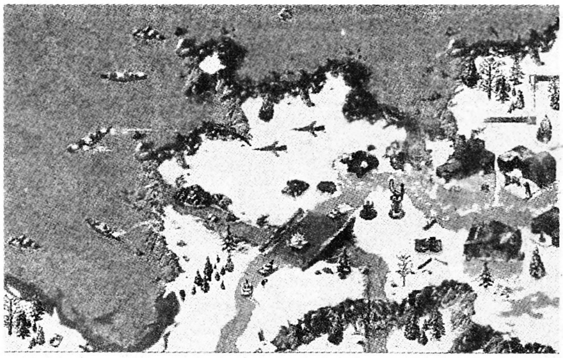

▲这次蚯蚓战士的武器比一代更具威力。


▲每过一关就会有奶牛出来夸奖你。

Hot News

1、被称为《C&CII》的《Command& Conqure: Red Alert》(《红色警报》)在《C&C》扩充任务光盘《The Covert Operations》推出后，宣布进入发行倒计时阶段，但具体日期未定。

2、Origin 的《铁血十字军：义无返顾》推出后，受到玩家们的好评。为此，Origin 预定今年九月份时推出二代《铁血十字军：无悔无怨》。在二代中将加入新的人物、武器与全新的十个任务。希望国内的玩家能玩到。


▲《红色警报》中战场的一角。

3、Origin 的《创世纪九》一直没有新的消息，但《网络创世纪》却已经进入测试阶段。《网络创世纪》是世界上第一个全屏的图形 MUD，玩家需要通过 Internet 来玩这个游戏，但国内的玩家可能无福享受了，因为只有在美国才有《网络创世纪》的服务器，每小时收费三美元。

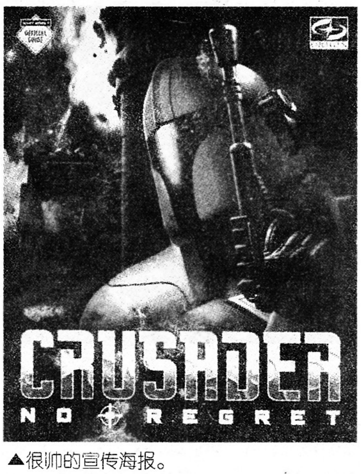
4、智冠的《三国演义 II》迟迟不见踪影，使玩家们不禁有些失望。为了安慰玩家，智冠预定在近期内推出另一款三国游戏《龙腾三国》。

5、3D Realms 的《Duke Nukem 3D》正式版已经发行，两款同引擎制作的游戏《Shadow Warrior》与《Blood》正在开发中。另一个以最新 3D 引擎开发的《Prey》号称要打败 id Software 的《Quake》。

6、Lucasarts 一改以往风格，开发了一款模拟游戏《死后的世界》(《After Life》)，玩家将有机会扮演阎王的角色，管理一下天堂与地狱中的人们。

责编/软体动物

本文部分新闻由智冠北京分公司张志宏先生提供。

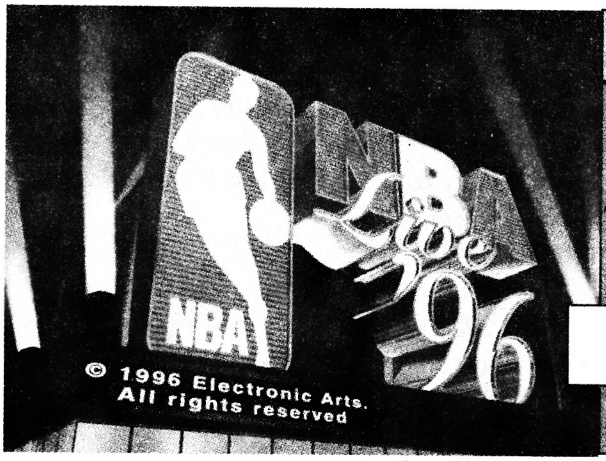


▲很帅的宣传海报。


▲《红色警报》中的精彩动画。


▲《红色警报》中新增加的导弹发射车。


▲《铁血十字军》续集中的过场动画。



辉煌篮坛 '96风云

《NBA LIVE '96》

机种 PC 厂商 E·A Sports
配置 486/66+8M RAM+CD-ROM

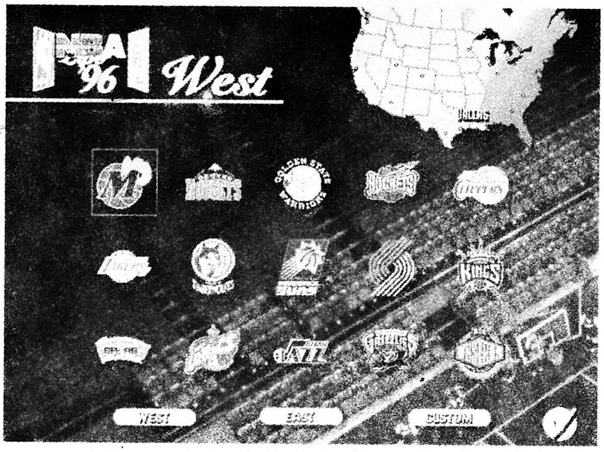
喜爱篮球的玩友也许每星期六都会泡在电视机前去欣赏那具有梦幻色彩的NBA节目，但两个小时的节目往往会使我们有一种意犹未尽的感觉，然而当你拥有一台多媒体电脑（最低配制486/66、8M）及一张《NBA LIVE '96》的光盘时，你这种失落的感觉就会马上消失。

EA sports公司可以说是最棒运动游戏的代名词，《NBA LIVE '96》便是EA sports公司继《NBA LIVE '95》之后的又一力作，并且游戏可支持windows95。

玩家在刚玩《NBA LIVE '95》时，也许会为那动感十足的DEMO及超重低音的效果兴奋不已，但一当进入到游戏主体比赛之中便会发现PC版和MD版没有太大差异，当然《NBA LIVE' 95》的MD版也可谓一部精品，但一部上百兆的游戏和一个16兆（注意还是16bit的）游戏玩起来大同小异，多少有些让人失望。

今年年初先后又出了《NBA LIVE '96》的MD版和PC版，MD版做了一定改进，但总体而言变化不大，而《NBA LIVE '96》PC版又是怎样呢？好了废话不说。就让我们速速打开主机，去揭开它的庐山真面目吧！

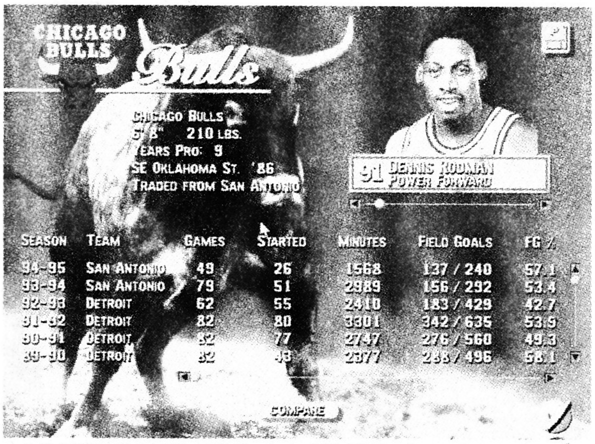




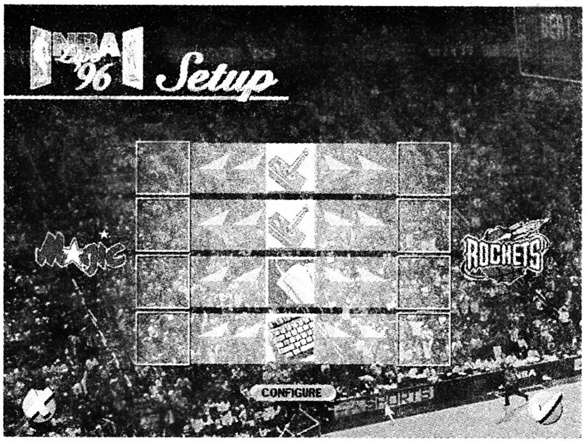
▲东西部29强及全明星队标。

一进入游戏我们便会欣赏到和上一代一样叫人兴奋的DEMO，奥尼尔的扣篮，埃克塞尔的转球，米勒的三分球，一切一切使我们仿佛已经投身到热火朝天的96赛季。

游戏菜单和上一代大体相同，但进入每一个选项都会发现有许多新的东西，在选项TEAM里我们可以看到一个北美洲地图，二十九支球队的大本营便分布在此地图中，我们只要把鼠标指向某个球队队标，此球队所在城市便会闪闪发光。这张小地图也许很不起眼，但它却从地理方面使我们对NBA有了进一步了解。如果玩家还想认识一下每个球队的球员，那就不仿用鼠标激活该队队标。这样我们便会看NBA各队的花名册，在花名册中我们会发现"会飞的白人"巴里、"世界屋脊"萨博尼斯、"猛禽队主力后位"思豪达米尔这些初出茅庐的新人，但喜爱公牛队和太阳队的朋友也许再度失望，因为乔丹和巴克利又未能在游戏中露面，真是很奇怪，EA公司出了这么多代这么多版NBA游戏，居然容不下这两位东西双雄，不过幸好在游戏的player选项中多了一个SET ROSTER（设制球员），通过它，我们便可让两位大明星重现NBA赛场，但此时的乔丹，巴克利再也不是叱咤篮坛十余载的超级明星，而是以新人的身份出现。虽然多少有些遗憾，但想想有总比没有强吧？如果玩家心血来潮，还可



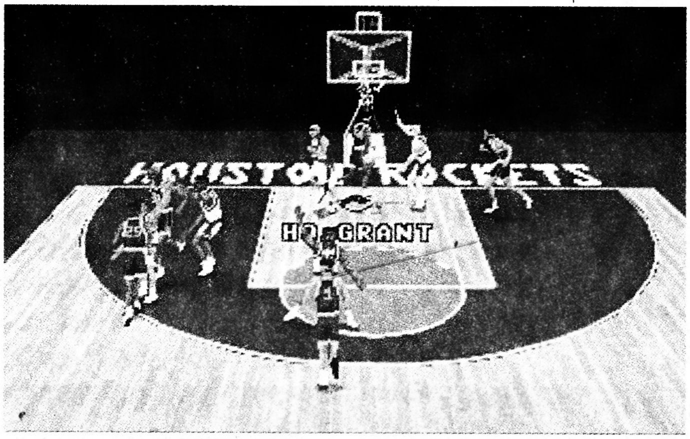
▲公牛队虽然没有乔丹，但红发“大虫”罗德曼是否会让我们想起《篮球 飞人》中的樱木。



▲有两个游戏棒便可四人同时上场。

把自己编辑进去，使自己在NBA的赛场上风光一下。此外在player中用VIEW我们可以去看每个球员在NBA各个赛季所在球队和各项技术统计。在TEAM INFO里我们可以了解NBA各队的历史与战绩。说到这，我觉得这个游戏如果换一个名，叫《'96 NBA大百科全书》也是恰如其分的。

当玩家选好阵容，挑好球队后，便可投身到96赛季之中。一进入比赛，我想玩家便会有一种坐在电视机前的感觉。这种看电视感觉绝非凭空而来，首先它来自于那抢眼的比赛场地和欢快热烈的现场气氛。游戏的场地是用了一种“VIRTUAL STADIUM”技术，所以各队主场显得格外真实，就连木板纹都以真正场地毫无差异。而且每个场地都明亮如镜，比赛时，队员在上面激烈拼抢，他们的影子也会随着他们在下面争个高低。此外赛场外的广告牌也不再单调，加入了我们平时在电视里看到的许多标语，其中有我们最熟悉的那句“I love this game”，另外在广告中还告诉了我们EA公司在internet网中的地址。场上的观众也比上代更为活跃，在比赛中，他们有时为主队的进球欢呼，有时奏起富有动感的音乐，有时又用像机拍下球星们的精采动作，使场上随时都洋溢着一种热烈的气氛。

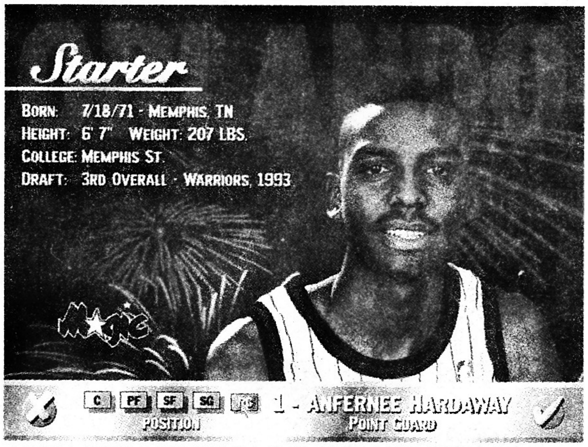


▲当玩家关闭场外图像，游戏速度便能加快，但周围一片漆黑。

当玩家开始进行比赛后，那种现场直播的感觉便会更浓了。因为游戏可以摸拟摄像机镜头从不同角度拍摄比赛实况，并可远近切换。简直和看电视一个样。游戏的视角多达16种之多，玩家更可用1、2、3、4、5、6、0键自行切换，切换视角的手法对比赛的进行也很重要，刚玩此游戏的玩家也许会盲目瞎切，这样便会影响玩家的视线，造成比赛中的失误，但善于运用此项



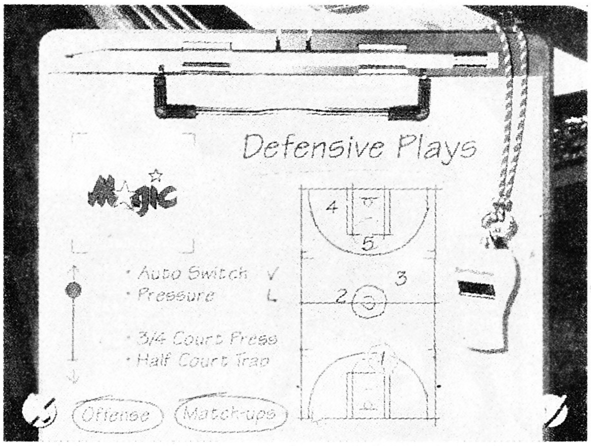
▲这幕是否让我们想起95年的东西会战。



▲游戏中的明星介绍不再光是中锋，瞧，哈德威也可以明星身份出场了。



▲在镜子般场地比赛，玩家会有种心旷神怡的感觉。

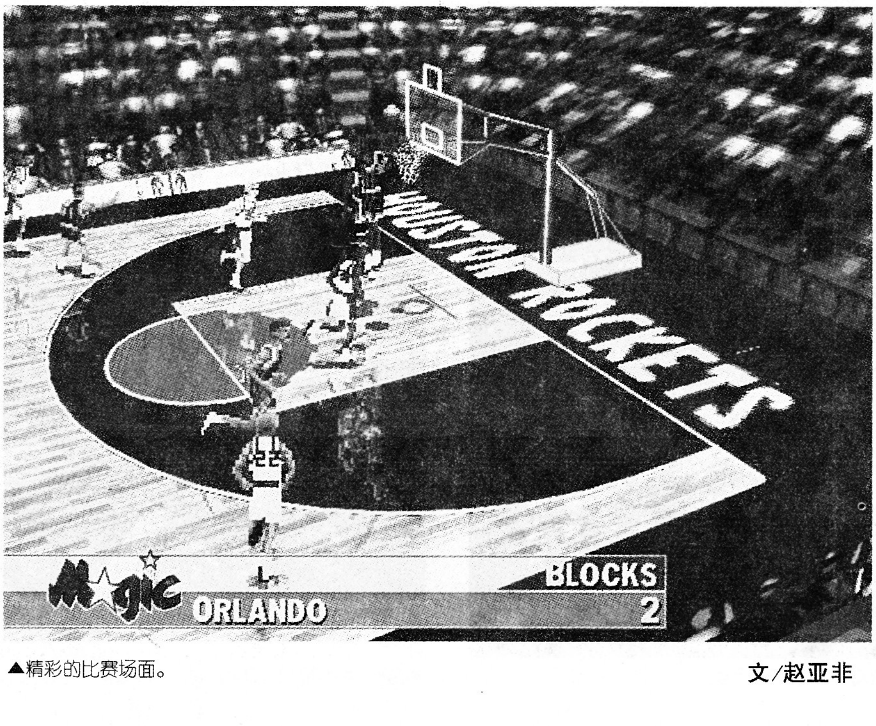


▲游戏中有 60 多种战术，不知玩家想选哪种。

的玩家，便可让此功能物尽其用，使自己在最好的角度下进行比赛。游戏的解析度分为高低中三种，拥有 586 的玩家首选 640×480 的高分辨率。320×200 的低分辨率自然是预备给那些 486 玩家，但玩起来效果并非很好，不仅图像粗糙了许多，速度也快不了多少。所以劝告那些眼神好的 486 玩家，不仿在高分辨率下用 +、- 键缩小游戏窗口，这样游戏的图像便能清晰很多，速度也说的过去，只是有些费眼。

游戏的操作感和上代大同小异。玩过上代的玩家也许很快就能上手。不过劝告那些爱惜键盘的玩友最好先去找个游戏棒再来玩此游戏，本人没有游戏棒，幸好对键盘的感情也一般，所以我只好用键盘来向各位玩家作一下介绍，选好键盘后，玩家可进入设置，根据自己的操作习惯去设置各键位，其中有 8 个方向键和 3 个攻防键，这 3 个键分别是投篮/跳起键，传球键和加速键。投篮/跳起键主要是用来投篮、盖帽和抢篮板。传球键的作用主要是传球及转换防守球员。加速键则是用来使玩家所控球员加速跑动的。快攻时，用此键配合方向键，便可一往无前地冲向篮下完成一次进攻，但同时提醒玩家千万别冲过头，一定要注意篮框下的影子，投篮动作必须在影子前面完成，否则一次很好的快攻便会变成 OUT OF BOUNDS。此外在防守中，当玩家所控球员盯住对方控球球员时，连续按对方球员所在位置的方向键，便有可能起到断球作用。

善长篮球战术的玩家在本代中，大有用武之地，游戏中有 60 多种进攻和防守战术，玩家一次可用 F1、F2、F3 或 F5、F6、F7 键设置 3 种进攻和防守方案，对于那些不懂战术的玩家，游戏也是提供了赛场沙盘，介绍 1—5 号球员的跑位。在众多战术里三分球战术是最为实用的。玩家一般在进攻时选择了 3 分球战术，既便不按要求跑位，投中 3 分的命中率也要高于进攻中其它方案。同时如果对方选择 3 分球战术，玩家就注意外线防守。如果比赛在终场前进入到了白热化，那么战术应用便更为重要，只要玩家按电脑要求跑位投篮，那么在哨声响起时，便会赢得最终胜利。



▲精彩的比赛场面。

当各位看完此文章时，今年的 NBA 联赛也许已经结束，但我想那些起喜爱 NBA 的玩家，再也不会为夏天没有好看的篮球节目而犯愁了，因为他们现在只要拥有《NBA LIVE ’96》光盘，便可轻松地坐在电脑前，继续欣赏 NBA 明星的精采表演。

文/赵亚非　责编/软体动物



94年底，MIRAGE公司的《Riseof Robot》以其华丽的3D机器人造型，高解析的画面吸引了众多的格斗游戏爱好者。但不幸的是，恶劣的操作性与奇弱无比的可玩性使它无缘成为经典格斗游戏。失败并没有挫伤MIRAGE的创作热情，继续制作了这款二代。并且，MIRAGE投靠了欧美格斗游戏的大哥大ACCLAIM公司。以ACCLAIM的实力，应该不会让《Rise2》重蹈《Rise》的覆辙。自去年底以来，欧美的PC游戏公司掀起了请著名摇滚乐队制作BGM的热潮，象ACCLAIM请AEROSMITH来为《REVOLUTION X》制作音乐，U.S.GOLD为制作《Johnny Bazookatone》请来了Bon Jovi的主音吉它Richie Sambora和鼓手Tico Torres，ID Software为了让《Quake》更具有毁灭感、神秘感，请来的著名朋克重金属乐队Nine Inch Nails。所以ACCLAIM便请来了前著名乐队Queen的主音吉它Brain May为《Rise2》制作了十几首风格不同的BGM，这也是《Rise2》的一大卖点。《Rise2》的确没有让玩家们失望(至少笔者还没有失望)。玩家可选用的机器人多达18人，除少数为一代角色外，其它全是新的造型。各角色的招式也大大增加了。每个角色至少有三种特殊技，一种超必杀和一种终结技。不过，《Rise2》还是存在着一些问题，如读CD的时间较长，难度较高等(即使是最低难度)。最最令人头痛的是出招判定太过严格，也就是说一个特殊技(或其它招式)，只要有一点儿没出准，就会出不来。

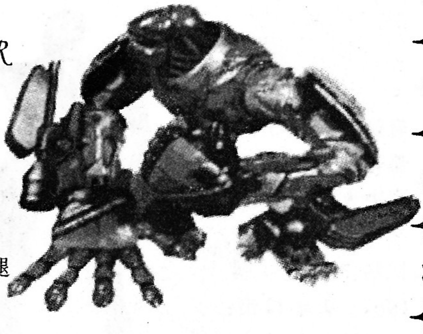
SUIKWAN

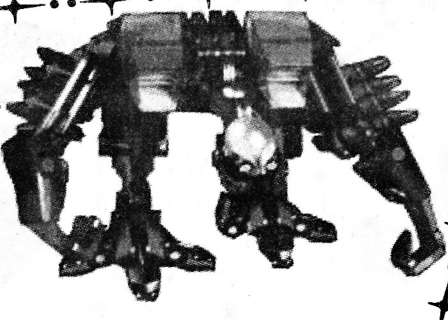
火球：↓↙←＋拳
军刀冲刺：→→＋拳
半空冲击：→→＋腿
扫腿：←↙↓＋腿
螺旋侍之舞：按住→
连打拳(Super)



GRILLER

地面突击：
←↙↓↘→＋拳
扇：←→＋拳
混沌4连击：
→↘↓↙←＋拳
铲踢：←↙↓＋腿





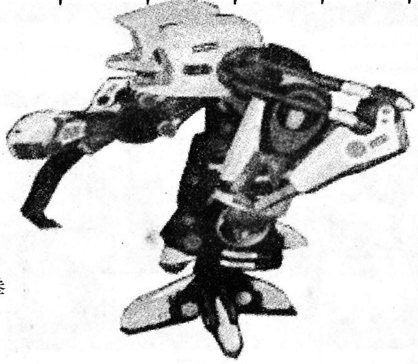
LOCKJAW

飞弹：↓↙←＋拳
空中飞弹：
在空中→→＋拳
头锤：↓↘→＋腿
上击：
←↙↓↘→＋腿
三段飞弹：→←↙↓↘→＋拳(Super)



SALVO

投刀：→↘↓＋拳
火焰喷射：↓↘→＋拳
铲腿：←↙↓＋腿
三段火焰：→←↙↓↘→＋腿
(Super)



LOADER

紫电:→→↓+拳

头锤:↓↑+拳

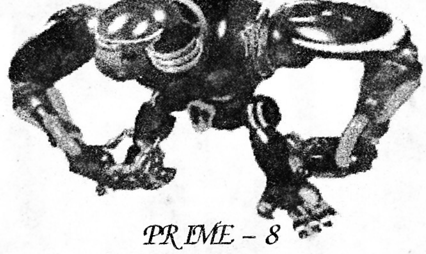
地刺:↓↘→+拳

铲腿:←↙↓+腿

三连刺:

←↙↓↘→↘↓↙←+拳

(Super)



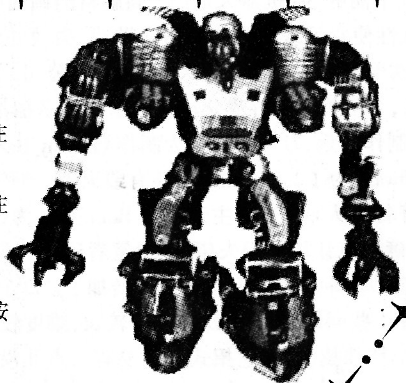
PRIME-8

锤地:↓↓↓+拳或按住↓,连打拳

俯冲:↓↘→+拳

滚击:↓↑+腿

铲踢:←↙↓+腿



CHROMAX

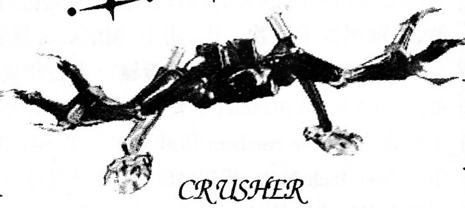
下段火球:↓↘→+拳

掷头颅:←←←+拳或按住←连打拳

冲击:→→→+腿或按住→,连打腿

铲腿:←↙↓+腿

死亡坠击:↓↓↓+腿或按住↓连打腿(Super)



CRUSHER

上击:↓↘→+拳

酸液攻击:←←←+腿或按住←,连打腿

地面突刺:→→+拳

空中突刺:↓↓+拳(air)



CYBORG

肩撞:←←→+腿

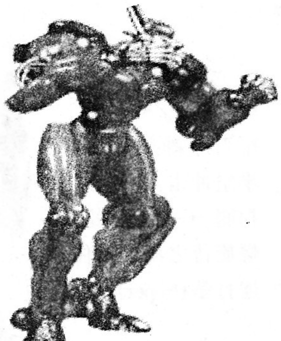
弧光升龙拳:↓↘→+拳

空中火球: 在空中→→+拳

铲踢:←↙↓+腿

Cyborg 乱舞 12 击:

→↙→+拳(Super)



DEADLIFT

下段火球:←↙↓+拳

传送:→→+腿

上段火球:↓↘→+拳

火箭刀:↓↙←+拳

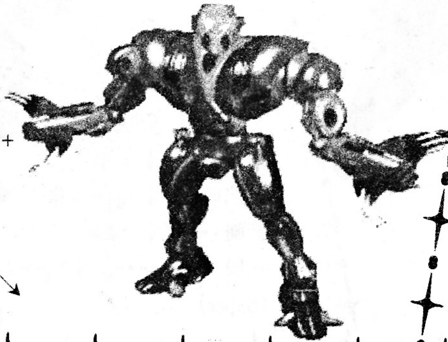
利刃突刺:←←→+拳

铲踢:←↙↓+腿

Deadlift 连击术:

←↙↓↘→↘↓↙←+拳

(Super)<可达 49 连击!>



DETAIN

混沌 3 连击:→→+拳

头锤:↓↑+拳

铲踢:←↙↓+腿

死光: ←↘↓↙←+拳(Super)



WAR

螺旋滚刀:↓↑+拳

半空滚刀:↓↓+拳

手雷:←↙↓+拳

扫腿:←↙↓+腿

闪电腿:↓↙←+腿

冲刺击:←→+拳

地狱战火: →←↙↓↘→+P

(Super)

NECROBORG



飞拳:↓↑+拳

闪电:←←←+拳或按住←,连打拳

铲踢:←↙↓+腿

超高压雷电:

←↙↓↘→↘↓↙←+　腿(Super)

ROOK



双击:↓↘→+拳

喷射腿:↓↘→+腿

飞行喷射腿:在空中→→+腿

火球:↓↙←+拳

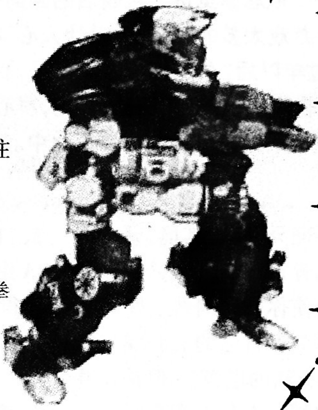
闪电腿:连打腿三次

喷气飞行:←←(按住)

扫腿:←↙↓+腿

三段火球:→↘↓↙←↙↓↘→+拳(Super)

STEPPENWOLF



加农炮:↓↘→+拳

空袭:↓↙←+拳

机枪:→→→+拳或按住←,连打拳

俯冲:←→+腿

高炮支援:

←↙↓↘→↘↓↙←+　拳(Super)

ENSANE



双舞棍:↓↘→+腿

冰弹:↓↘→+拳

下段冰弹:↓↙←+腿

扫踢:←↙↓+腿

神精错乱:

←↙↓↘→↘↓↙←+

拳(Super)

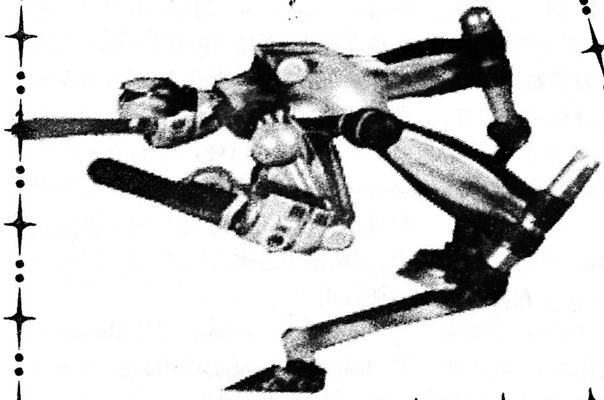
VANDAL

BuzzsawAttack:↓↘→+拳

喷射腿:在空中→→+腿

铲踢:←↙↓+腿

强酸:←↙↓↘→↘↓↙←+拳(Super)



V1-HYPER



火球:↓↘→+拳

头鞭:↓↙←+拳

下段头鞭:→↘↓+拳

???:

→↘↓↙←↙↓↘→+

拳(Super)

处决:←←←+拳

由于出招判定极其严格,所以许多资料上未公布的招式,本人也无法试出来,还请各位聪明的玩家指点一二。

注:V1-HYPER的超必杀本人认为是个BUG。因为此招用出后,"嗖"的一声表示超必杀已出,且聚气槽也空了,但没有什么事情发生,唯一的异状是敌人没有受到任何伤害。

文/软体动物



魔石堡

STONEKEEP

机种 486/ 66/ 8M 以上
厂商 INTERPLAY
载体 DOSCD
类型 RPG
容量 536M
基本内存不少于 458K
扩展内存不少于 6543K

《STONEKEEP》！这个问鼎美国 95 年最佳角色扮演类的电脑游戏，竟然差点因本人所谓的"唯美派"观点而失之交臂。如今回想起来仍然为自己当初的草率未听软体动物的话，感到悔恨不已。那还是去年 10 月份时，刚拿到 INTERPLAY 公司的这个游戏安装后，试玩了一会儿，虽然片头的数字合成电影及音响挺震撼人心，但总感觉进入正题后的画面有点粗糙，失望感油然而生，喊一声"没劲"(新游戏太多的时候，总是让人心浮气躁)，于是就搁下，束之高阁。一直到今年过年以后，久觅新游戏而不得，百无聊赖间，重新检视手头所藏的节目，想起了软体动物关于《SK》的评论，屏心静气，再次踏入《SK》的迷宫……啊呀！这回整个陷进古老的英雄传说之中。真是对不起，DRAKE！让你蒙尘了。

DRAKE 的家乡在一个美丽的城堡，那里的人们过着无忧无虑的生活。正当童年的 DRAKE 与他的小叭狗嬉戏之时，灾难从天而降——魔王 SHADOWKING 摧毁了城堡，并使之陷入了黑暗的深渊……十年之后，幸存的 DRAKE 回到家园的废墟前，大地女神 THERA 引导 DRAKE 进入城堡陷落的深渊，拯救家园的艰巨重任就落在由你扮演的 DRAKE 肩上了。

在计算机多媒体技术日新月异的今天，以 INTERPLAY 的技术，把游戏的画面做得更为逼真细腻并非不可能，如果真是那样的话，恐怕我等又要为机器升级而捶胸顿足呼天抢地了！快念阿弥佗佛吧，感谢 INTERPLAY 照顾我等囊中羞涩者。有点离题，言归正传。其实，只要认真体味一下《SK》中所营造的氛围，相信你也会和我现在一样融入这个错综复杂的魔石堡垒之中。

《SK》非常富有挑战性，与已往的 RPG 相比，更为写实，你就是个赤手空拳的普通人，除了里面大地女神 THERA 给你的一个空空如也的卷轴之外，一无所有，只有你的勇敢与智慧。武器、盔甲、道具等所有物品，都需要你自己去探寻、去发现；你的各项能力值也得由你自己有针对性地进行磨炼，才能得到提高，这一点是很独特的，假如你只使用匕首的话，那么其他的刀法、箭术、魔法等能力则不会升级。然而《SK》中的敌人不是随机，每层的敌人都只有一定的数目，使你无法通过滥杀来升级——逼着你在有限的能力值下，运用智慧的力量。阴森的画面及淡淡的背景音乐，使魔石堡垒中充满了恐怖及怪异，身历其境，开始时总让人有种毛骨悚然的感觉，突如其来的音效更会使你心惊肉跳、吓出一身冷汗（有时为保自己的心脏安全，我会提前切断音箱的电源），但是音效的刻划相当细腻，充分发挥出听觉的作用，你可以从听到的声音，准确判断出声源的方位、远近距离及移动方向。

不必再多说了。来吧！让我们共同向 SHADOW KING 宣战！！

振臂高呼两嗓口号是不难，可是面对这魔石堡垒的假墙、机关、陷阱、令人心悸的恶魔、名目繁多且用途各异的物品及道具、十八般兵器、五花八门的魔法、甲骨文般的谜题……等等，至今我也不敢说已经彻底把它"拿下"。以下介绍仅供玩家参考，或许能助你一臂之力。

一、重要道具及物品介绍：

1、魔法书（JOURNAL）：在魔石堡垒废墟的第一层获得。获取后，在屏幕的左上方，其中记载的内容有：各项能力值；当前装备的运用效果；当前的健康及所施魔法状态；战友的性格及特点；已获取的魔法种类；得到的线索；取得的各类物品；所经历过的地方的地图等。大部分信息都是自动登录的，你也可以往上书写或标注，加以说明。

2、卷轴（SCROLL）：大地女神 THERA 给予。在屏幕的右边，用来存放所取得的物品。取得物品时，按鼠标右键，物品会自行按顺序存放在卷轴中。

3、魔镜（MYSTICMIRROR）：位于屏幕的右上方。用来观察自己，可以通过它对自己进行装备或使用物品；镜子下部的小方格，显示当前的体力状态(必须打开)。

4、星球(Orb)：一共有九个。

①Afri's Orb：在魔石堡垒废墟（Ruinsof Stonekeep）的第一层找到；把它放在地上，会显示附近的地图。在找寻机关、假墙及暗道时，特别有着重要的作用。

②Aquila's Orb：在 Sharga 矿坑（Sharga Mines）第一层 Ettin 的宝箱中取得；用在队伍身上可以完全恢复体力，连续使用三次之后，需过一段时间才能再用。

③Azarael's Orb：它是 Throggi 神殿(Temple of Throggi)中 Throggi 神像的右眼；可提高 DRAKE 行动的敏捷度。

④Yoth－Soggoth's Orb：在精灵王国（Faerie Realm）南面的一个 Throll 身上，杀死它之后取得；可恢复所有魔法杖的魔法点数。与 Aquila's Orb 一样，连续使用三次之后，需过一段时间才能再用。

⑤Helion's orb：在冰窟(IceCavern)杀死 IceQueen 之后获得；放在地上会发出红色的火花，可温暖被冻僵的躯体。

⑥ Safrinni' s orb：在古之门(GateoftheAncients)这层找到；用在队伍身上可从坑底升到坑上。是本层过关必不可少之物。

⑦ Marif' s Orb：在影之宫殿(PalaceofShadows)的中央找到；可使DRAKE 的力量值达到最大。

⑧Thera's Orb：在 Kull－Khuum's tower 第四层黑暗魔王(Shadowking)的左边。

⑨Kor－soggoth' s Orb：在 Kull－Khuum' s tower 第四层黑暗魔王(Shadowking)的右边。

二、魔法介绍：

1、魔法的使用：首先必须取得魔法卷轴，阅读之后，卷轴上记录的魔法会自动记载在魔法书上；找到魔法杖，拿在手中；打开魔法书，翻到魔法篇章；按鼠标左键(魔法杖在左手)或右键(魔法杖在右手)，魔法杖即出现在魔法书边；把欲使用的魔法，写在魔法杖的方格内。这样就可以使用魔法了。魔法杖的魔法点数是有限的，耗用之后，应及时去 ManaCircle 处或使用 Yoth－Soggoth's Orb 恢复。

2、魔法杖一览：

名称种类	魔法点数	魔法
Runewand	25	2
Runescepter	40	3
Throgrunecaster	40	4
Elfstaff	60	5
Silverstaff	99	6

3、魔法一览：

种 类	作 用
MannishRunes	神系魔法
	恢复少量体力
	火炎攻击
	书写语言
	提高魔法防御力
	在地上画传送点记号，与配合使用
	恐吓敌人
	防御魔法
	返回魔法所记之处
	风尘攻击
	恢复部分体力及疗毒
	温暖冻僵的躯体
	冰雪攻击
FaeRunes	仙系魔法
	漂浮
	缩小物品
	未知
	未知
	提高敏捷度
ThroggishRunes	巫系魔法
	魔法火焰攻击
	提高力量值
	使敌人昏眩并丧失精力
	阻止敌人追踪
MetaRunes	变系魔法
	双倍效力
	三倍效力
	魔法有效区域(全体)
	延长魔法有效时间
	提高魔法强度

三、简要提示：

1、废墟的第一层(图 01)：取得魔法书；击败中部的两个 Sharga；找到 Afri's Orb 及钢钥匙(Steel Key)。

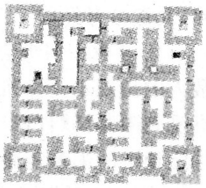
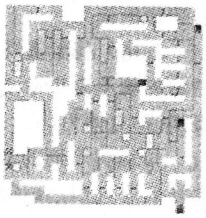


图 01

2、废墟的第二层(图 02)：解救 Farli；取得魔法杖(Runesward)；找到铁钥匙(IronKey)及象牙钥匙(IvoryKey)。



◀图 02

3、魔石堡垒的下水道(图 03)：寻找两个插梢(Cylinder)；返回废墟的第二层的下水道机关处，安上插销，启动之后，排出下水道的存水；杀死三爪怪，取得大理石的龙雕像；穿过东边的假墙，通往废墟第二层的魔法台，把龙雕像置于台上，开启魔法通道。

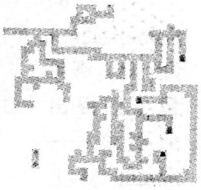


图 03

4、Sharga 矿坑的第一层(图 04)：从 Ettin 的宝箱中偷取 ThroggishKey 及 Aquila' s Orb(注意千万不要惊动他)；找到骷髅钥匙(SkullKey)；解救 Karzak。

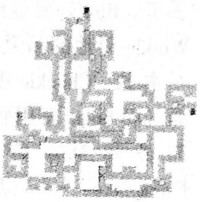


图 04

5、Sharga 矿坑的第二层(图 05)：找到 Sharga；与 Skrag 见面。

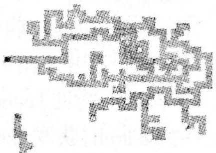


图 05

6、Throggi 神殿(图 06、图 07)：解救 Dombur；取下 Throggi 神像的右眼。

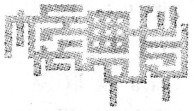


图 06

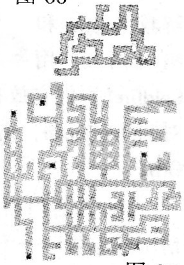


图 07

7、Feeding Grounds 和 Dwarven 要塞(图 08、图 09、图 10)：找到两支断钥匙(Half of avery sturdy key)、三块奇怪的机械装置的零件(Piece of astrange device)、樱花草(Primrose)；在 FeedingGrounds 第二层，用凿子(Chisel)撬下一块矿石，交给 Dwarven 要塞铁铺的工匠，他会替你修好断钥匙；解救 Dragon Vermatrix；杀死 Dwarven 要塞东北方的 Warrior；把三块奇怪的机械装置的零件交给 Dombur 装配成魔法发石机(以石块为子弹)；在精灵出没的尽头摆放樱花草，即可通往 Faerie Realm。

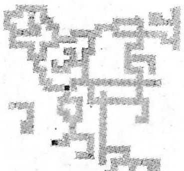


图 08

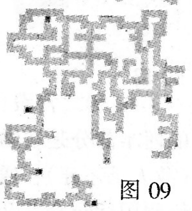


图 09

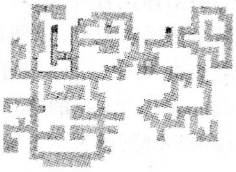
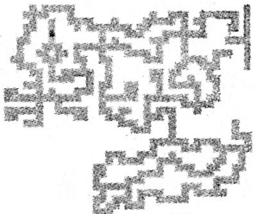
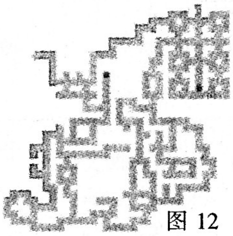


图 10▶

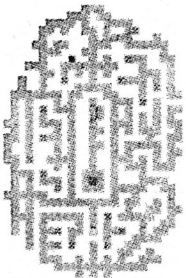

图 11

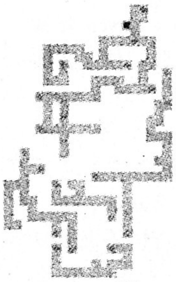
8、FaerieRealm（图 11）：满足精灵们提出的要求——Sweetie 要上好的链子(Daisychain)、Giggle 的诗集(Poembook)丢了、Binkle 要他的小提琴（Fiddle）、Winkle 要他的精灵鼓（Faeriedrum）和一本书、Chuckle 需要一些 Snort 来酿酒（而 Snort 需用瓶子、百里香 Thyme 和苔藓 Moss 等物）、Surly 想要 Faeriecake——以换取金钥匙(Largegoldkey)、银钥匙(Largesilverkey)、四叶苜蓿(Four－leafclover)；打开矛闸，摆放樱花草，绕柱子两周，会见 LaenniQueen；杀死南面的 Badtroll，获取 Yoth－soggoth'sOrb。


图 12

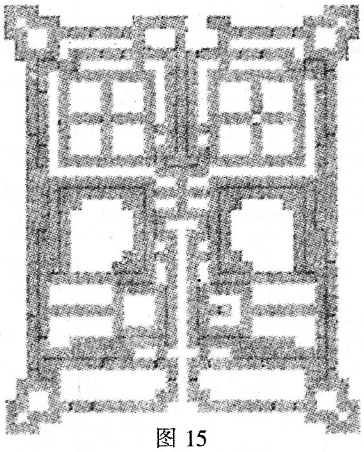
9、冰窟（图 12）：找到破卷轴，交给 Gorza 换取温暖魔法，用于解救 Enigma 和 Nigel 两人；用 Coldfire(别把它放在地上，否则会消失)对付 IceQueen，击败后得到 Helion's Orb。

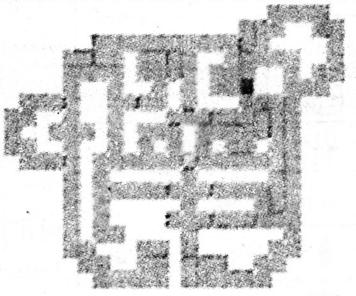
10、古之门和陷阱（图 13、图 14）：请记住忠告——不要贪得无厌！！

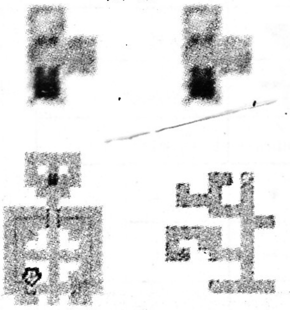

图 13


图 14

11、影之宫殿（图 15、图 16）：宫殿的西半部分是实物，东半部分是虚像（敌人杀不死）；通往中央的密门要用俩阴阳标记合并开启；进入前先在外做个传送点记号，以便返回；使用缩小魔法将 Marif's Orb 变小；通往 Khull－Khuum' s Tower 的道口需以火炎魔法攻击，才能开启。


图 15


图 16



好了！黑暗魔王 Shadowking 已经近在咫尺，一场光明与黑暗、正义与邪恶之间的大决战即将爆发！战斗吧！！胜利必将属于我们！！！

四、几点参考经验

1、寻找一切机会锻炼各项能力。敌人的出现不是随机的，能力值的提高受到限制(软件修改除外)，因而，哪怕是地上的骷髅也要加以利用。

2、别忘了把找到的戒指、项链等装饰物也戴上。

3、充分利用道具物品。例如：拿乘酒的皮囊灌满生命之泉，可以连续喝五次，补充体力。

4、对付不同的敌人要根据其特点选择武器。如以铁锤对付骷髅兵、用匕首刺杀三爪怪等都很有效。

5、战斗时要因地制宜。敌人的行动受到范围限制时，长弓、短弩、飞镖等远程兵器均可派上用场。

6、贴身肉搏时，应不断地移动，处于运动状态。这样可以减低受到敌人攻击命中的概率。

7、Khull－Khuum' s Tower 第一层有两处墙上的字，触摸后，会受到伤害，但是能提高体力值的上限，反复多次，体力值的上限能达九百余点（注意补充体力）。

五、几个问题

1、神殿入口和 Lairofthedarkdwarves 两地的水井中，明明有水，却无法用水桶打上来？

2、在 Lairofthedarkdwarves 找到的画着奇怪符号的卷轴表明什么？

3、如何解开 Khull－Khuum' s Tower 第一层的谜题以破解其对门的魔法？

4、Khull－Khuum' s Tower 第四层假墙背面所闪现的符号（图 17）究竟是什么意思？

5、Khull－Khuum' s Tower 的守门人所说的能使 Shadowsking 走投无路的银灯如何才能找到？

6、在最后关头的祭台上，怎样摆放九大行星（Orb），才能发挥威力彻底消灭黑暗魔王？（见图 18）

恳请各路玩友指点迷津，本人将不胜感激。

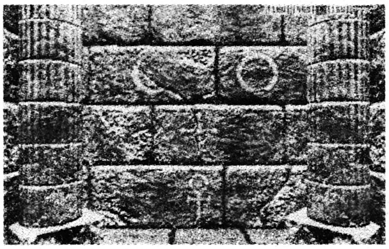

▲图 17

图 18▼


文/林松　责编/软体动物

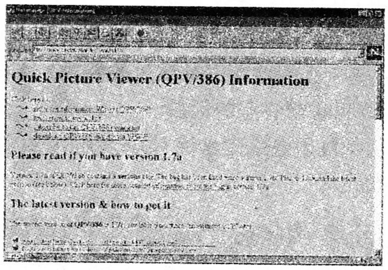
Netscape - [《电子游戏软件》全球资讯网主页]

Location: http://202.96.0.133/user/gswm.tml

INTERNET 与看图工具(一)

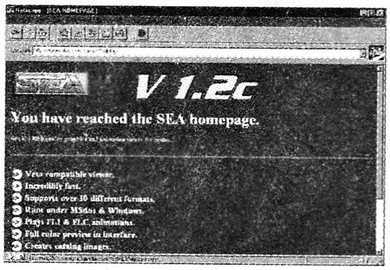
现在的游戏，画面越来越精美，越来越华丽了。许多朋友在玩游戏的时候，一定都驻留着抓图的工具，一但遇上好看的画面，就按下热键。图抓下来，就是为了日后有时间拿出来欣赏，这时就需要找一个好的看图工具。什么工具是看图抓图的工具呢？到哪里能找到它们呢？就让软体动物来告诉您们吧！不过有一点需要说明，这些软件都是共享软件，有一定的使用期限或是功能限制，如果想长期使用，就需要与软件的作者联系注册。而且这些homepage的地址一定要放到您的bookmark中去，因为这类共享软件的版本通常更新的很快，过半个月去看看有可能就有新的版本了。

QPV(以前叫做QPEG)可能是大家最熟悉的JPEG观看工具了。现在最新的版是1.7c版（至5月中旬本稿结束之日，以下几个软件的最新版也是以此日期为准)。QPV用的是图形界面，支持鼠标，有灰阶图片预视功能。在QPV中，用户可以对自己收集的图片进行删除，拷贝，选择的工作，而且还支持4DOS与NDOS的文件注解说明。在最近的几版QPV中，还加入了对特殊文件的识别。如识别到MOD，S3M格式的音乐文件，QPV可以直接调用用户自设的播放工具；识别到TXT，DOC，DOK等文本文件，QPV可以直接调用自设的文本阅读工具；对AVI及MPG文件QPV也能自动识别。而且如果对于一些小型的EXE执行文件，只要选中后按Enter，就能直接运行。不过，QPV也有一些小问题，如Description文件的生成在缺省状态是开启的，如果不手动对.ini文件进行修改，QPV会在用户每个有图形文件的目录里生成隐含的说明文件，对硬盘的defragment工作不太有利。而且QPV尽管可以用alt－o设置功能选项，但不能对设置结果进行存储，需要手动修改。不过，QPV是著名的快速JPEG观看软件之一，留一个在硬盘中是应该的。



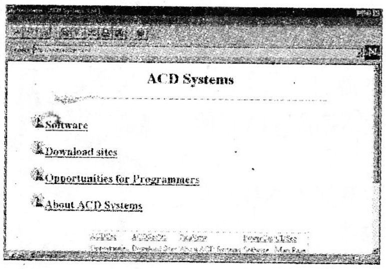
URL: http://www.tu－clausthal.de/～inof/q.html

SEA，大概是QPV最头痛的竞争对手。因为SEA也是著名的快速JPEG观看软件之一，而且SEA目前只从1.0版经过1.1版到了1.2版，就已经抢走了经过许多版本升级的QPV的大部分用户。最新的SEA是1.2c版。SEA同样用的是图形界面，但明显比QPV的界面要友好的多（至少没有那么刺眼）。SEA的预视功能也比QPV强，它的预视功能可能支持到真彩色，速度也很快。QPV所能支持的图形格式，SEA基本都能支持，而且还支持FLI的动画文件。另外SEA高于QPV之处，还在于SEA有图形格式转换的功能，对于JPEG格式的图形还能手动调节压缩效率，抖动方式等。如果SEA的所有功能都超过了QPV，那QPV现在已经没有用户了。实际上不是这样，因为SEA也存在着一些问题，如文件可以copy，delete，却不能move。而且在文件删除功能中还有一些bugs。另外，由于SEA没有显示卡设置功能，全凭自动侦测，所以对显示卡的支持不是很好，甚至可以说不好，有许多显示卡都用不了SEA。在SEA的homepage里，制作组给大家留下了一些消息，说SEA的下一个版，2.0版，将会有许多的新功能，兼容性将更好，而且还会直接支持AVI与MPEG的影象压缩文件。有兴趣的朋友要多去他们的homepage跑跑喽！



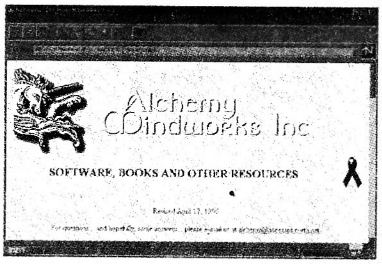
URL: http://www.stack.urc.tue.nl/～ralphg/

前面介绍的两个，都是dos下的看图软件，但是现在将windows95作为操作系统的的朋友越来越多了，所以在windows95下的看图软件也渐渐多了起来。其中用户最多，观看JPEG最快的，无疑就是ACDsee了。目前ACDsee95的最新版的1.0的beta3.ACDsee的主要功能，就是在windows的桌面中，对图形文件进行预视，打印，copy，delete，以及快速地将选定的图片变成当前windows的墙纸。ACDsee的功能不是很多，但用户仅是因为它观看JPEG的速度非常的快而喜欢使用它。制作ACDsee的ACDsys公司还有一个专为windows3.X的用户准备的小工具－－PicaView。这是一个直接挂接在文件管理器中的小工具。使用了它，用户在文件管理器中只要用鼠标单点到图形文件，在桌面的下方就会很快出现该文件的预视图。这对于以前经常需要双点文件来调用大型图形工具软件来看一张图片的用户来说，真是太方便不过了。



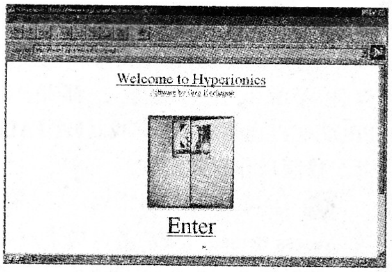
URL: http://www.acdsys.com/

GWS，大家一定不会陌生吧。对！它就是著名图像观看转换工具alchemy的制作公司mind workshop的另一招牌软件。随着windows95的出现，alchemy与gws for dos已经变得不合时宜了，gws for windows也因没有支持32位操作系统而将被淘汰。那么mind workshop会就这样消失了吗？当然不会，他们为用户带来了新的GWS32版，也就是win95版。新的GWS32的功能还是与以前的for windows3.X版基本相似，但运用了32位的操作技术，运行起来应该是更稳定，安全。如果您一直是GWS的忠实用户，而且您已经换上了windows95，那一定不要忘了将您的GWS也换成32位版呀。



URL: http://www.mindworkshop.com/alchemy/alchemy

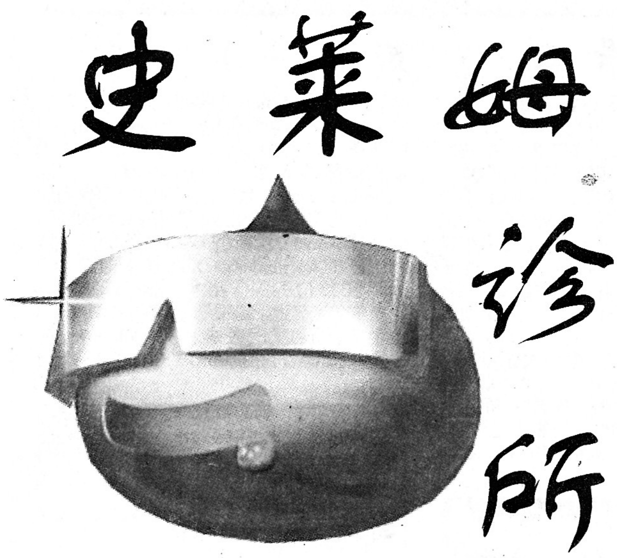
由于windows95的出现，以前许多基于dos而开发的抓图软件在windows95下一下子变得不好用甚至根本无法使用了。虽然可以利用以前版本的dos启动，然后抓图，但这个法子对于那些专门为windows95制作的游戏就不起作用了。如果仍用以前的screen thirf for windows1.01来抓图，当然可以。但它是专为windows3.X制作的，在windows95下有可能不稳定，而且未注册的标记还会破坏画面的完整性。怎么办？没关系，Hyperionics公司制作的HyperSnap就是抓图爱好者的救星。HyperSnap最大的特点，是在于它本身提供几组抓图热键。不同的热键，可以抓下不同尺寸效果的图。如按F12可将windows95桌面全部抓下来，按Ctrl＋F12，可将鼠标激活的窗口抓下来。而且HyperSnap自身提供一个裁剪台，用户可以把刚刚抓下来的图作一下裁剪。经常抓图的朋友一定知道，许多抓图软件与游戏或工具软件冲突，往往会造成死机，在windows下则会出现GPF，而HyperSnap运行得却是非常稳定，本栏目以前抓下来的在Netscape中浏览homepage的图片，都是用Hyper－Snap抓下来的。



URL: http://www.kagi.com/authors/gregko/

文/软体动物

Document: Done



Q ①既然“软体世界”和“松岗资讯”在京登陆，为何不见他们代理的“KQ Ⅶ”“燃烧的野球Ⅳ”等游戏。

②注有“for Win/V”的游戏是否可在Jwindows下玩？

③“神剑传说Ⅲ”“摩罗王朝”是否为日本出的游戏，是否是CD版？SSI的《STONE PROPHET》是否CD版？Win95下的《PITFALL》是什么游戏？

石家庄　刘炜（煌龙）

A 您的问题可真够多的，但是有些不符合我国国情，有些无法证实，所以只好在此回答部分问题

①显然您是问为什么“智冠”与“松岗”不在大陆发行他们代理的国外公司的游戏。是这样的，这些台湾省的公司大多只被授权在港台地区销售国外公司的游戏，要在大陆地区销售还需重新与外商洽谈，包装手册之类也要重做。另外还要考虑其游戏在大陆是否有销路，内容是否符合国憎爱分明等诸多问题。

②日文Windows 3.X有两种形式的，一种是外挂式日文环境，类似中文之星，另一种纯日文内核的日文Windows 3.X。一般For Win/V的游戏在外挂日文的Windows下就可以玩，但最近不少游戏要求纯日文Windows，如《三国志RETURNS》、《信长之野望RETURNS》等。

③《神剑传说》据说是移植超任的作品，《摩罗王朝》为台湾省游戏公司开发，都是CD版游戏。《STONE PROPHET》也是CD版游戏。《FIT FALL》是移植自ATARI的著名横版动作冒险游戏。

Q ①用“DEL”删除文件时，有的文件删除不掉并出现“Access denied”，这是怎么回事？怎么办？

②玩光盘游戏时常出现内存不足，怎么办？

③开机后一切顺利，但到“Starting MS－DOS”就不于进行了，怎么回事？

陈浩

A ①这是因为某些文件的属性为“只读”，只要用“attrib－r”命令改一下就行了。

②首先确定您机器的内存符合游戏的系统需求。如果符合，请确定已把CD－ROM，声卡驱动及鼠标驱动放入高端，并且不要运行Smartdrv等缓存。

③可能染上病毒了。

Q 请问哪儿能找在Future Crew的DEMO。

湖北　陈敏

A 用FTP方式的话，请去ftp.cdrom.com里找一下。用WWW的话，去www.axs.net/～FC去找，那里是Future Crew自己的Homepage。有很多很酷的东西。

Q 我在安装《C & C》时，总是出现DIVIDE OVERFLOW，然后就死机了，这是为什么？怎么办？

浙江　刘皓

A 这个问题WESTWOOD已经对世界上所有玩家做出了解释，是因安装程序有BUG，与鼠标驱动冲突。只要把鼠标驱动去掉就可以了。

Q 本人从报纸上看到两个消息，一是用SOFTRAM软件中的RAM压缩技术可使WINDOWS环境的内存扩充一倍；二是用DRIVE ROCKET会使硬盘速度增加。请问这两个消息是真的吗？

广东　读者

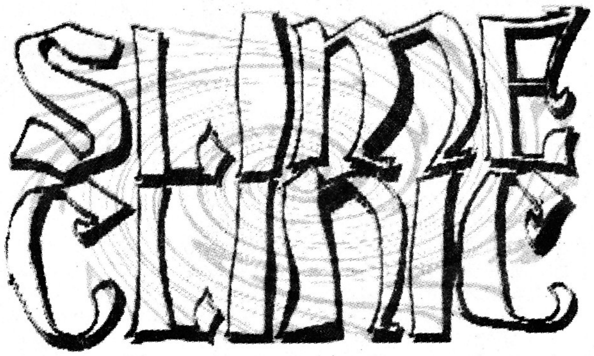
A SOFTRAM这个软件已经被证实根本无法内存进行压缩，运行后不仅没使内存增加，反而降低了Windows的工作效率。制作该软件的公司已经退款给用户并作了公开道歉，所以SOFTRAM及SOFTRAM95都不值得使用。DRIVE ROCKET大概是一种类似SMART DRV的软件，具体情况不太清楚，如果需要使用，请仔细阅读软件说明。

Q ①本人玩《疯狗Ⅱ》时，机器提示说要MPEG卡，可否用软件解压代替？

②为什么本人的CD－ROM能读出的盘，本人密友的CD－ROM却读不过去。

A ①《疯狗Ⅱ》是一个许多玩家都玩过的游戏，根本不需要MPEG卡，所以无法回答您的问题。

②可能是因为长期使用盗版光盘使CD－ROM性能降低，纠错能力减弱的缘故。



责编/软体动物

PC秘技 PC秘技 PC秘技 PC秘技 PC秘技

FIFA96 全明星队与巨人队 TEST:YES

1 用鼠标点"QUIT TO DOS",当展示制作群时键入XPLAY,然后回车。这时游戏会直接进入"友谊赛"中,并且会出现五个EA的全明星队:All Nighters, As Designed, Strontium 90, The Gimps, The Rod Benders。而且这五个队中是某些球员有超能力。如Strontium 90队中的Ben Cho。

2 在"友谊赛"菜单中,左边选USA League中的温哥华队(Vancouver),右边选International League中的加拿大队(Canada),然后同时按下ctrl-alt-insert三个键。如果正确的话,这时会弹出一个菜单,在这里可以选择球员的大小,球的大小,守门员的智商等许多怪异的东西,很好玩。

三国志英杰传 刘备耍赖法 TEST:YES

在没有战斗时,把鼠标移到刘备的头像上,然后不停的按左键,就会出现问题,答"是"后,再将鼠标移到左上角的珠子上,再按下左键就可以了。

DukeNukem3D 正式版秘技 TEST:YES

正式版的秘技与试玩版略有不同。

dnkroz 无敌

dnconholio 同上

dnstuff 加满所有装配

dnscotty # @跳关, # 为大关数(1~3), @为小关数(若关数为个位数,请加0,如第二大关第四小关,应键入dnscotty204)

dnhyper 吃类固醇

dnview 变成追尾视角

dncashman 扔钱

dnskill # 不详

dnmonsters 消去所有敌人

dnrate 显示帧数测验

dnbeta 显示"Pirates suck"的字

dnallen 显示"Buy Major Stryker"的字

鬼马小英雄赚钱法 TEST:NO

在杭州的连庄堂玩比大小,当问你是否玩时,选"否",这时银两多了三百两,以此类推。

终结者-Future Shock 秘技 TEST:NO

在游戏中按alt+出现提示符,键入:

turbo 快速模式

superuzi 超级乌兹冲锋枪

firepower 加满所有武器

bandaid 加满生命与子弹

nextmission 跳到下一个任务

icantsee 在右上角加入一个观察窗口

Seek & Destory 完全秘技 TEST:YES

在任务中同时按以下键:

deth 敌人一击必死

amo 加子弹

mega

life 延长装甲

在任务简报画面

gimme 可任选作战小节

在商店中

capo 可买任何装备

在主菜单中

在选完"新游戏"或"继续游戏"后,立即同时按下左边的ctrl+alt+shift,可执行特殊任务。

Road Warrior 跳关法 TEST:YES

执行"RW 985WXM F7"(不用加引号)进入游戏,在任务中,只要按住F7就可以跳到下一个任务。

斗神传 正式版 选2P人物法 TEST:YES

在选人时按"上",人物头像就会变成2P,选定就可以了。

责编:软体动物

作者通辑令

WANTED



DEAD OR ALIVE

姓名:金南

罪行:写《大银河物语攻略心得》一篇。

建议:速与本杂志社联系(自首)

REWARD

100.000.000.000$

96 年电玩界重大变革
紧急特集·全方位战情推演
任天堂、SEGA、SONY 战火一触即发

1996 年的到来，对于家用游戏主机市场而言，不仅是一个充实满档的年头，同时也是一个新里程碑的开始。次世代阵营中的两大对抗势力——PS 与 SS 可以说是已成功地架筑了初步的争霸蓝图，并对长久以来一统电玩天下的任天堂公司构成了不轻的负担与压力。

而其中最感到耐人寻味的是：一向是任天堂阵营支柱的 SQUARE 公司竟兴起出走的念头，并将其招牌名作续篇——跨台至 PS 上登场。这件堪称本年度最重大的电玩新闻，不仅只是震惊了所有玩家们的心，更同时大大震动了整个电玩业界。

另外，在家用机玩家正苦于各家游戏主机硬件争奇斗艳、软件大鸣大放的多重选择下，拜微软的 WINDOWS 95 之赐，个人电脑不仅在整体执行环境上更加的人性、简便外，更有意入侵一向与世无争的平静电玩市场，而这又是件好事还是坏事呢？

整体看来，在 1996 年里电玩市场版图的变动势在难免，但是这番变动是会将现行的 TV—GAME 推向另一个尖端？还是因为相互的过度竞争而使消费者逐渐疲乏？

⊙任天堂的王牌将陷入苦战

对于任天堂而言，要争回这段受尽 32 位主机苦苦逼战日子的尊严，无非是终极主机“NINTENDO 64”的推出。但是距离发售日已经如此地接近，不仅在声势上静得可以，更是不断发表了延期发售的消息……



▲SFC 在“NINTENDO 64”推出之前，将会以何种软硬件战略来面对市场上 32 位机的全面苦战？

尽管任天堂公司曾经信誓旦旦地指出，这部主机将会在四月二十一日如期发售，而且预定第一批出货数就能轻松突破五十万部大关，但是这个许诺再次成了一张任天堂的空头支票。任天堂公司所说的理由有一条是目前半导体的生产不及供应，为了坚守第一批出货数能充分供应市场需要的承诺，才再次延期发售，但是这项消息的传出，不禁令人悼到怀疑，因为就目前市场行情了解，全世界半导体业界，由于去年度的不景气，因此目前半导体的供应早已供过于求，价格明显崩盘滑落，试问，缺货道理何在？就算任天堂公司是采用所谓的订做特制 IC，以头批生产五十万的数量，业界在不景气的现况中又岂不是会将其视之为一件超级订单，恨不得先接之为后快？这样的理由实在是叫人难以信服。

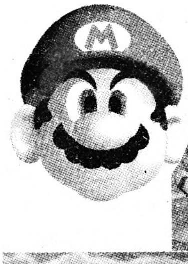
“NINTENDO 64”的延期



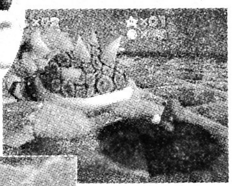
▲有人指出，“NINTENDO 64”的延期，是任天堂公司着手进行主机规格修改工作所致，实际情况是否如此？

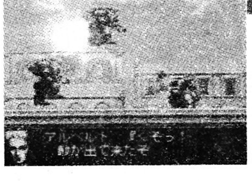
软件的开发进度不及

其实，造成“NINTENDO 64”延期的主要原因，据常理来判断，应该是对应软件的开发进度赶不上才是。就以往的习惯判断，任天堂公司在一部新主机推出前 2 至 3 月就早已准备好各项软件的宣传造势活动了，而唯独这次“NINTENDO 64”距离发售日仅剩不到一个月的时间，却依然静悄悄的，一点都看不出来有部世纪最强主机即将发售的感觉。而造成如此的原因，在于加盟软件厂商的问题。玩家您不妨仔细地看看，为何到目前为止任天堂公司并没有拿出以往的宣传本领向业界夸耀加盟软件厂商及对应作品的数量？而更传出了 SQUARE 公司跳槽新闻？或许吧，独占性的市场时代已经结束，随之而来的是硬件厂商端视软件厂商脸色的时代已经到来……。



◀“马里奥”的魅力旋风是不是已经逐渐黯淡？不复以往的票房保证威力？





◀不可讳言，SQUARE 公司加入 PS，对于任天堂公司的确伤了元气。

⊙SONY 借力使力，后来居上

SQUARE 的加入，让 PS 主机的行情逐渐看涨，除此之外今年开始 SONY 更有许多梦想即将展开实现计划，对于任天堂及 SEGA 而言，PS 这个后起之秀已经是个相当难缠的大患。



▲大量生产后将主机的价格逐步压低，并同时以超值配备增加人气度，这似乎与买汽车的促销手法相同。

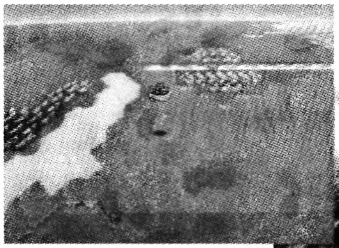
SQUARE 的加入有如吃下一颗定心丸

在发售一年多后，PS 可说是苦尽甘来，SQUARE 的加入，已经可以说是一 定能将原先的胜利战果更加扩大。而《太空战士》等招牌作品更可以轻松地将硬体普及台数在今年内冲破五百万大关。先不论 SQUARE 加入的原因为何，但是仅就整体软件行销的层面来探讨，SCE 的充分供应、抑制价格崩落的手腕的确高明，不仅让日本国内的小卖店家维持基本合理利润，更令多数软件厂商自觉有利可图而纷纷加入，这点可说是 PS 面临任天堂及 SEGA 时无半点惧色的锦囊妙计。如此实力，加上 SONY 本身良好的企业技术形象，促成了 PS 拥有比其他新主机更难抵抗的亲和力。

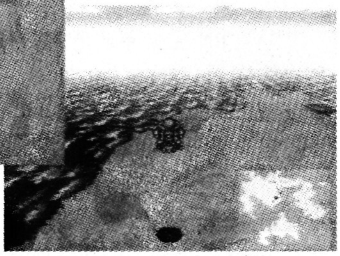
向胜利尖峰迈进！

目前 PS 和 SS 一样正向着年末销售突破五百万台的目标迈进，可说是一场短兵相接的肉搏战，但是据可靠消息传出，在今年 SCE 还预定推出一款将售价订于 20000 日元之内的超值配备主机，预定以两组控制器，一片记忆卡加上主机的低价策略轻松进击，这样的作法大大展现了 SONY 在家电方面量产经营概念的成功之处，同时也有将目前电玩市场的软硬件技术之争扩大至价格战层面的意味存在。

PS 与 SS 发售日期相近，双方的销量也是齐头并进，一直呈胶着状态。客观而言，这两个主机亦各有许多的优势，加上软件业的重量级选手 SQUARE 突然加入，相信索尼在这场次世代战争中几乎没有落败的可能性。

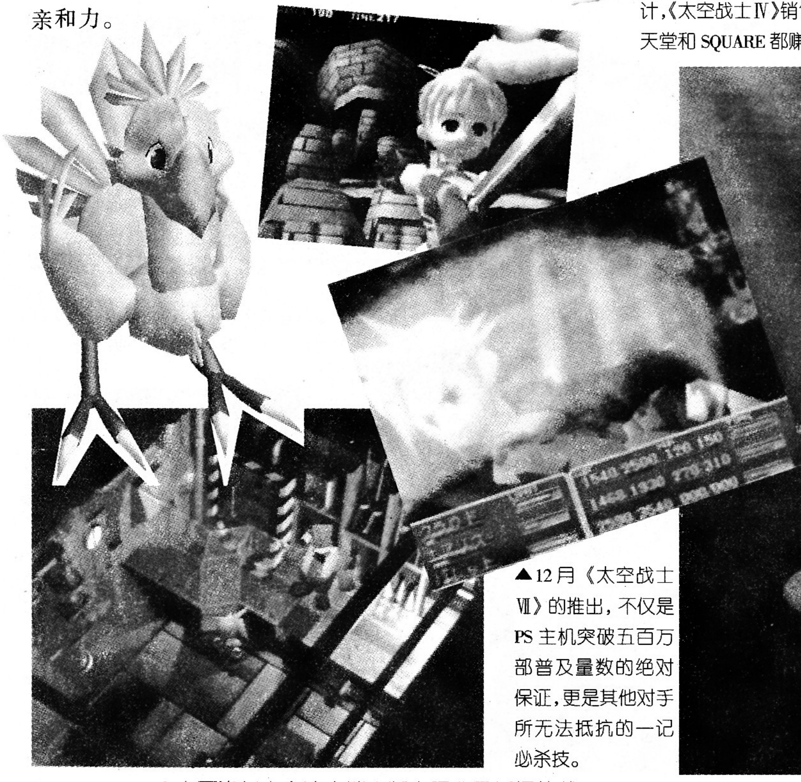


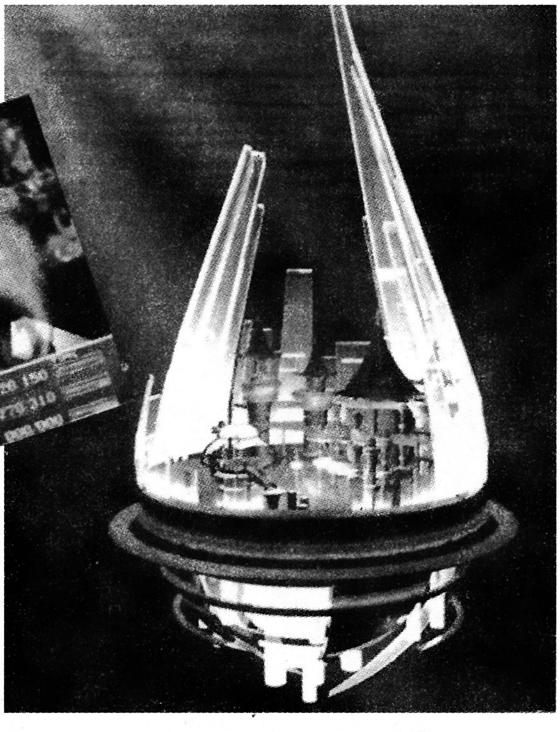
◀这是《太空战士Ⅴ》的空中飞行画面。



▶《太空战士Ⅵ》的飞行画面比前作有何不同？

●《太空战士》系列是 SQUARE 也是任天堂的招牌游戏。据不完全统计，《太空战士Ⅳ》销售约 144 万盘，Ⅴ代约 245 万盘，Ⅵ代则是 255 万盘，任天堂和 SQUARE 都赚翻了。





▲12 月《太空战士Ⅶ》的推出，不仅是 PS 主机突破五百万部普及量数的绝对保证，更是其他对手所无法抵抗的一记必杀技。

●本页资料由台湾尖端出版有限公司授权转载

⊙SEGA的大型电玩移植心法

已经第六回进出家用电玩市场的SEGA，它的SS不可落败的原因固然是业绩挂帅的主要原因，但是顾及面子更为重要。背后本家的丰富街机电玩资源取之不尽，是SS目前用来傲视群雄的绝妙手段，旗下各AM小组均以誓死决心迎战各方高手……



▲廉价改款主机的推出，这个攻势可会奏效?

廉价改款主机气吞山河

降价行动好像是SS用来应付强劲敌手PS的另一项绝活，但是由于先天上硬件设计稍嫌不符量产后压低成本的理想，因此今年SEGA彻底将主机完全改型，以廉价改款主机的面貌崭新出击，除了打算在价格上再与PS一争长短外，更将籍此占领日币两万元以下的市场，把销售普及台数赶紧推上五百万台的目标。在软硬件同时间相互协同支援攻势下，SEGA的信心与企图并不仅在销售目标的达成而已，更希望锁定假想敌人“NINTENDO 64”，以多年来暗自修行的功力试试任天堂这只老狮王的牙还伶俐不伶俐。

不动如山、静观其变

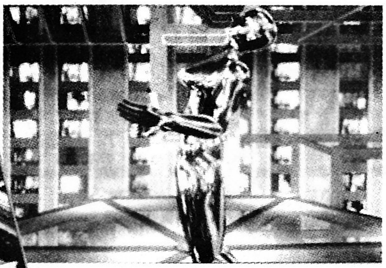
SATURN在去年底所猛力击出的软件策略，其中如《VR快打2》、《SEGA·RALLY》、《真·女神转生》等各个巨星级的作品，均在销售业绩上大有收 获，而SATURN主机目前最丰富的资源在于本家SEGA拥有许多知名的业务版作品，透过其ST－V基板的高度互换性，快速的移植化是目前SS最具魅力的号召力量。在与任天堂作战交锋多年后，SEGA十分了解到硬件普及的关键在于软件胜负。在今年中多款大型电玩移植作品加上与SNK的合作计划已经正式敲定并施行，在此之前SEGA决定以静制动。



▶业界还传出另一项对称性的说法是：ENIX即将加入SS以维持SS·PS两大阵营的势力旗鼓相当。







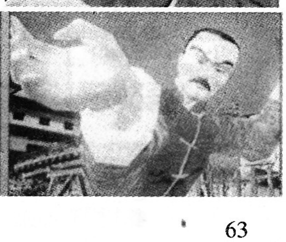
◀《VR战士3》已经正式推出街机版，SS又有了一个令玩家寄予厚望之处。











⊙WINDOWS 95 的奇袭

长久以来，个人电脑与家用电玩似乎是处在两个不同的世界里。但随着人性化的 WINDOWS 95 的推出，似乎已经逐渐打破这项距离，到底 WINDOWS 95 的推出与入侵家用电玩市场有着何种关联？



▲从外表上看，当前的个人电脑已逐步走向人性化界面，操作简便是诱人的一大魅力。

人性化界面打破使用者戒心



在过去想要体验个人电脑游戏作品，在 DOS 作业环境里单单载入、设定就把初期热情浇灭一半不说，更不用说接下来的兴致会有多高。因此这也间接造成许多人宁可抱住家用主机不放的原因，因为只要轻轻松松即可立即进入游戏世界，多愉快呀！但是随着近年来各式家用主机在技术面上的提升在功能上早已脱离了简单上手的模式，而人个电脑在软硬件方面更积极地朝着更人性化的、简单化的目标迈进，因此两者间的距离可说是已经越来越接近。在话题作业系统 WINDOWS 95 推出后，不仅在软件操作上手方面给了使用者极大的方便，同时在选配周边上只要您是购买符合 WINDOWS 95 规格的产品，更有“即插即用”的奇妙功效，就好比在家用主机上插只控制器般的简单。因此，在全球个人电脑普及台数数以万计的诱因下，不少家用游戏软件厂商早已将脑筋动到这块肥田之上了。

GAME BANK 的成立

目前在日本微软已与数家软件厂商共同出资成立一家名为“GAME BANK”的公司，其目的在于将一些家用版，大型业务版作品转为对应 WINDOWS 95 的作品，同时更希望籍由此公司的成立网罗更多的软件厂商共同加入，目前首先呼应的知名厂商包含了 SEGA、NAMCO、NEC 等公司，并且也有了具体的软件移植计划，而未来，ENIX、SQUARE 等公司也将陆续加入，从表面上来看，个人电脑游戏风气似乎正籍此逐步打开，但是叫人忧心的是，在各家厂商逐渐尝足了甜头后，又是否还会记得家用主机上的玩家们？毕竟以现行个人电脑与家用主机来比较虽然价格略高些，但是就使用上的实用性而言，还是个人电脑吃香些，不信回家问爸妈是宁可花一万元给你买部电脑？还是愿意给个三、四千元买部次世代主机回家玩？



▶SEGA 第一款对应作品“VR 战士 REMIX”的推出，不仅代表了 WINDOWS 95 在游戏上的另一个崭新开始，同时也代表业界对于 WINDOWS 95 的高度期待

⊙至于其它……

3DO 与 PC—FX

由于软件数的支援不尽理想，因此这两部主机虽然是名列在次世代主机的阵营之中，但是给人的感觉却是非常孤寂的。就去年一年看来，整体市场的销售及反应可说是停滞不前的，看着其它主机奋勇向上，但也只有吹胡子干瞪眼的份…… 其中最叫人感到无奈的是 3DO，其 64 位“M2 升级计划”迟迟未再公布各种消息，是令许多支持者为之气结，失去耐性的主要原因，因此编辑部代全天下 3DO 玩家们统一祈祷，愿“M2 升级计划”尽早实现，同时价格也应能让 3DO 玩家接受，阿门！ PC—FX 的表现令人惋惜，期望今年在软件上能更充实“M2 升级计划”在今年内推出与否，关系着 3DO 今年可否重返次世代势力舞台。

各游戏机种销售情况一览表机种

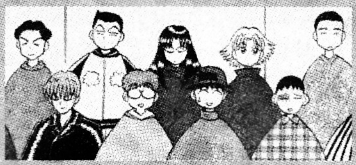
机种	CPU 等级	发售日期	销售台数(国内)	价格(参考)	软件总数	备注
FC	8 位	1983.7.15	2500—3000 万	120 元	1000 多款	
SFC	16 位	1990.11.21	20 万套	2300 元	1000 多款	“套”指 SFC+磁碟机
GB	8 位	1989.4.21	15 万	400 元	约 600 款	
MD	16 位	1988.10.29	100 万	600 元	500 多款	
GG	8 位	1990.10	约 2 万	850 元	180 款	
32X	32 位	1994	缺货不详	500 元	约 20 款	主机除外
3DO	32 位	1993.11.11	约 4 万	1900 元	200 多款	
SS	32 位	1994.11.21	约 3 万	2100 元	近 300 款	
PS	32 位	1994.12.3	约 1 万	2400 元	300 多款	
NEO·GEO	16 位	1994.10.26	约 5 千台	2600 元	近 100 款	
A' CAN	16 位	1995.10.25	约 1 万台	980 元	数十款	

大家好，快要期末考试了，祝上学的玩友们考一个好成绩，以对得起望子成龙的父母。社会上对电玩的批评主要是“玩物丧志”，我想玩友们应该“玩物立志”，这样才能得到社会、学校和家长的批评。

4月20日—24日，台湾尖端出版社社长兼总经理黄镇隆先生和企划梁天佐先生专程由台到京访问了杂志社。尖端是台湾目前最大及唯一的出版电子游戏方面书刊的出版社。每月出版五本电玩方面的杂志，包括在大陆也有一定影响的《电视游乐杂志》(半月刊)、《电视游乐报导》(半月刊)、《电玩攻略月刊》、《胜利小子》(月刊)及《游戏天堂》(半月刊)，另外还有大批的电玩书籍，专刊攻略本等。双方就版权、人员交流、合作出版等问题达成一致意见。《电子游戏软件》取得了上述杂志的大陆唯一授权，相信会使本杂志在知识产权、信息渠道、内容质量、人员素质等方面有大幅度的提升。与香港杂志的版权合作也在协商中。如果没有意外的话，编辑部将于九月前后有重大举措推出。请读者静待佳音。

好，最后讲两个真实的笑话。杂志的错别字近期有所收敛，读者来信中错别字却未见改善，而且越来越精彩。一位读者汇款18.60元“买《’95典藏本》**一车**(本?)。”(杂志社除关门外无选择)。还有一位读者问“《’95典藏》要多少**铁**(钱?)?请告之，以便将铁(钱)寄去。”(龙哥回信：“铁太沉，还是汇钱来。)

闯关族的家



这是个注重感情的栏目，你的喜怒哀乐、恩怨情仇、批评建议、疑难困惑都可以倾注在这里。

上帝之声

●希望贵刊不定期地出版一些增刊，真正从技术角度指导实践。从游戏平台(机种)的性能，技术指标，发展前景上作量化的介绍；从开发平台包括应使用的开发设备，开发流程等进行详细的讲述。杂志应充分发挥媒体及管道作用，在杂志的周围聚集一群热衷于游戏业的软硬人才。希望杂志不再是“乌鸦·乌鸦·叫”，而是一只报春的喜鹊。 (北京 赵孟春)

●今天是5月14日，我买到了第五期杂志。得到了鼓励奖——一本《95典藏本》。虽然没有得到一台游戏机，但我还是高兴的跳起来。因为5月17日是我15岁生日。这预报的喜讯使我的生日充满了快乐。想起好几个晚上我和爸爸一点点地从杂志中查找答案，一道道地答题。我心中非常感谢爸爸妈妈对我的支持。我将和他们一起分享我的快乐。 (上海 孟孟)

●我是个比较挑剔尖刻的读者。贵刊的进步有目共睹。错别字也明显减少。不过印刷质量还不稳定。如今年第五期图片则不如第四期清晰度高。 (海南 如烟)

●贵刊办得确实不错，即使是去年的刊物，现在看起来也没有过时的感觉，一样兴趣盎然。不过编辑部动辄就声明这也“缺货”，那也“出仓”，实在不应该。据我所知，不少玩友收集贵刊。而且还有那么多的新读者加入，他们也想重睹昔日风采。贵刊应该有一点“远见”，多留一些存货，以款待晚到的人。 (石林 张勇)

●三国铭：城不在大，有将则名；计不在高，杀敌就灵。不用钱多，有米就行。并州吕奉先，长沙赵子龙，燕人猛张飞，江夏锦帆贼。可以不打仗，空治理，无死将之痛心，无兵少之烦愁。南阳诸葛亮，江东周公瑾。玩友云：真吾归宿。 (李昂)

●为什么要删掉供玩家讲谈的《GAME BAR》栏目。 (门亮)

●但愿有朝一日，出版《电子游戏软件》的英文版和日文版，让外国人见识一下中国的“闯关族”。 (詹羽中)

●恭喜贵刊荣获十大入厕书刊排行榜本周头名！

贵刊创刊以来，备受本人瞩目，多次上榜。尤其近几期，已升为排名第一，连续二十周高居榜首！分析家认为是纸质变软的缘故。有读者认为贵刊“屁”话太多，是他批评不当：如在饭桌上看贵刊岂有不“喷饭”的道理?(我吃饭看书的毛病就是贵刊扳过来的，在此向各位表示感谢)在入厕时，手不释卷，则临其境，荣辱皆忘，其喜洋洋者也！ (沈阳 城市劣人)

●玩三愁：近临电视，以玩三国。城市多哉，三十一座。山石树木，流水潺潺。单挑画面，甚是精彩。武将之勇，若出其中。军师之谋，若出其里。幸甚至哉，玩以咏志。 (孔德纯)

●妈妈一向反对我玩电玩。一天，她问我，是打算上高中还是职高?我壮了壮胆，答道：“我准备向《电子游戏软件》杂志社表白，我很想成为他们中的一员，做一名多少能为中国电子游戏业出把力的人。”本以为会招来一顿臭骂，没有想到，妈妈不仅没生气，反而鼓励我：既然这是你的心愿，那你就好好学习，朝它努力吧！”我感到十分激动，这可是第一次妈鼓励我的电玩行为！我一定要好好学习，争取考上北京的大学！ (四川 许驰)

(物之为物，本无善恶，善用之则为善。视电玩为洪水猛兽的父母亲们，从这位开明的母亲身上能得到什么启示呢? ——编者)

●RYU战胜KEN——《真我的风采》；E·HONDA屡惨败于CHUN LI——《真情难收》；GUILE打败VEGA——《真心英雄》；VEGA妄图征服全世界——《我等到花儿也谢了》；年轻强壮的BISON——《我的未来不是梦》。 (王俊)

●最近有一部畅销书《男人来自火星，女人来自金星》。如若果真如此，我很幸运，不用移民是地球的土著。因

为没有听说火星上有游戏机，而在地球上可以痛痛快快玩各种精彩的电子游戏。所以做地球人真幸福！做现代人真幸福！（汶水　孔为清）

●《电子游戏知识竞赛》获奖名单我看了好几遍。"居然"没有我！哪个"臭手"抽的？是不是老D上完厕所没洗手。说的玩笑话。其实幸运儿永远是少数，我哪儿有这样的福份。这样的活动挺好，希望下半年再搞一次。（郑州　张洪）

●爽、爽、好爽哇，昨天意外从朋友那里看到《94电子游戏软件典藏本》，虽然出版一年了，但我越看越过瘾。甭说别的，单几个"三国""龙珠"的大专辑，就让我爱不释手了，还真有点不虚此生的感觉。（鞍山　冷若辉）

☆加入SS开发阵容的台湾厂商

Q：请问前一阵子不是听说有五家台湾的软件厂商已经通过SEGA公司的认证，获得加入SS开发厂商阵容的行列了吗？本人想了解究竟是哪几家公司？预定制作的软件是哪些？（长沙　孙建军）

A：这五家软件公司分别是(1)大宇资讯有限公司(2)精讯资讯有限公司(3)全崴资讯股份有限公司(4)昱泉电脑多媒体设计公司(5)汉堂国际资讯公司。

这些公司均表示由于目前仍在熟悉开发界面的阶段，加上预定的移植作品目前有一部分仍列为业务机密，因此需等候一段时间才会发表具体的开发计划。

☆SEGA旗下的各小组业务说明

Q：请问常在SS的软件上看到AM2、AM3等字样，请问这代表什么意思？（大连　张明威）

A：目前在日本SEGA公司里主要有AM1、2、3、4、5、6六个研发单位，其中AM1、2、3、4均为大型电玩版的开发厂商，而AM5主要是负责日本国内的大型游戏场设施开发设计业务，而AM6则是专职研发各式娱乐游戏机台。您在SS软件上看到的这个字样即是代表该软件是由其中某一小组所负责移植。

☆SATURN取名的巧妙之处



图/四川　苟狄桓

Q：请问SS为何会称为SATURN？应该有其代表的意义吧？（东北　陈健龙）

A：问得好、问得妙！每一部主机在取名时的确都有其代表精神，就好像早期任天堂公司的"FAMICOM"即有家庭简易电脑的意思。而SS为什么会称之为SATURN？据我们了解，有以下几种意义：

①从周一到周日，每天都有一个守护神，SATURN——土星即为周六的守护神，这也是为什么周六的英文为SATURDAY的原因，SATURN主机有陪伴您渡过愉快周末的意味。

②算一下SATURN为SEGA公司推出的第几代主机？是不是第六代？延续上一个答案，这也是为何非用SATURN的原因。

③由于称之为次世代主机，因此在名称上势必要具有科幻性、神秘性与未来性，综合上述两个原因后，SATURN恰好符合这个精神。

☆美版SS与日版SS是"一国两制"

Q：①美版SS与日版SS主机在性能上是否完全相同？②其软件是不是可互相通用？③据说美版SS欲使用日版软件，必须先修改主机，请问是否当真？

（湖南　卢小平）

A：①在机能上这两部主机是完全一样的，只是SEGA公司为了区分不同的市场，避免不同的主机售价干扰市场，因此在其中的执行程序作了一番修改。②完全不可以相容互换使用，不过听说香港有制作一种界面，可让美版SS主机可执行日版SS的软件，真实性如何得需要进一步的查证。③的确要修改主机，而且修改后将会造成主机机能若干的失调，敬请消费者万万不要因一时贪欲作祟，而随意修改您宝贵的主机，否则一旦有了毛病不仅伤神又得破财免灾。

☆CPU的速度果真决定一切？

Q：仔细研究各型次世代主机的硬件规格，不难发现各家厂商无不把其CPU的速率列为竟争的重要一环，请问主机上CPU的速度果真可以决定谁优谁劣？是不是速度越快代表其性能就越强？（上海　苏伦明）

A：这是个见仁见智的问题，就好比两部汽车的排气量都一样，但是依据其汽缸的设计方式对于马力输出的影响都有所不同，加速起步的性能也有所差异是同样的道理。现今的各式游戏主机由于都采用了"精简指令型微处理器"——RISC作为CPU，RISC是为各家厂商对其硬件特性所特制开发的芯片，因此就算速率是一样的，但在机能表现上却各有拿手独到之处。同时更牵扯到软件厂商能否设计出完全发挥主机性能的软件，才能如鱼得水、相得益彰。试想，要是软件厂商不争气，只会制作简单的"小蜜蜂"游戏，那么他空有64位的主机也是浪费，您说是吧？

龙哥热线



图/郑州 朱卫强

Q 超任博士(32M)能否接入将要推出的NINTENDO 64上玩呢？

(广州 刘凯)

A 不能，超任博士只能接驳16位的超任，不可能接入64位的任天堂64或其它的游戏机种，而任天堂公司表示将会推出名为64DD(64 DISK DRIVE)的任64专用碟机。

Q 我有一台MD机，玩时因为用力过猛，把手柄的九针插座的针拔断了一个，该怎么办？

(北京 杜金鹏)

A 可用两种方法：一是去电子配件市场买一个相同的九针插座换上，二是把手柄线直接焊入机内对应点，以第一种方法为好。

Q ARC是什么游戏机？

(四川 戴维)

A ARC就是ARCADE(街机)的缩写，在游戏厅中看到的投币式营业用的游戏机就属于街机。

Q MD机不论是Ⅰ型还是Ⅱ型都没有帮助拔卡的功能，而这一点任天堂就做的很好，无论是FC还是SFC都有该功能。因MD在拔卡时很难两边同时拔下，只好先拔一边再拔另一边，这样很容易弄坏主机卡槽中的小钢片，我的MD机的数个钢片就变形了，好不容易掰正还留下了短路的隐患，应该如何正确复原？

(北京 毕宏伟)

A 毕友的问题大概也是许多玩友所苦恼的吧。特别是现在的许多组装MD的卡带插座用的弹簧片质量都不太好，卡带尺寸也不很精确，所以毕友在来信中还特别劝MD的玩家在拔插卡时一定要注意用力不要太大，遇到很大阻力时就不要勉强，看看有什么地方不合适。如果卡槽中的弹簧片变形了，可用尖镊子小心复原，注意不要多次反复以免折断弹簧片。

Q 1、我听朋友说，若买SFC就一定要买磁碟机，因为SFC节目多是以软盘形式出现，而卡带因其成本原因导致售价昂贵，请问他说得对吗？2、一个卡带容量的大小，对主机是不是毫无影响？我的意思是不论这个节目容量为10M还是32M，只要是卡带，主机就不怕带不动？

(襄樊 马骏)

A 1、没错 2、正确。

Q 世嘉(超任)的游戏软盘与电脑上的软盘是否相同？可否通用？磁碟中的游戏节目能否COPY到电脑软盘上？方法如何？

(上海 王逸)

A 世嘉(超任)用的游戏软盘与电脑上用的3.5英寸高密软盘是完全一样的，可通用，但因其数据储存格式有些差异，要想在电脑上复制世嘉或超任游戏软盘，宜用HD—COPY等能做磁盘映像的工具来进行原盘拷贝。

Q 什么叫“双线火牛”？

(北京 李劲)

A 普通的游戏机变压器只能提供一个电源输出插口，而“双线火牛”能同时提供两组电源输出插口，这样在用超任+磁碟机这类需要两组电源的设备时就不用两个电源变压器了。需注意的是，“双线火牛”在同时提供两组电源之间仍能保持额定的输出电压，普通的电源变压器就是改接成双线也不能带动两个设备。

Q 世嘉五代机(MD)与NEO·GEO—CD机同属16位，是什么原因使两种机的价格相差很远呢？NEO·GEO—CD机算不算次世代机，能否听CD？

(沈阳 王维江)

A NEO·GEO—CD机是采用了两个16位CPU的双16位游戏机，故机能比单16位的MD强，并且比只用卡带的MD多了CD部分，自然价格会高出很多。虽然NEO·GEO—CD机被称为准32位的游戏机，但仍不能算是次世代游戏机，它可以听普通的音乐CD。

Q 有些游戏机后面有CH3/CH4开关，它有什么作用？

(青岛 周元)

A 这些游戏机一定都带有RF(射频)输出，当用这种输出方式连接电视的天线插孔来传送游戏图像和声音时，若频道与当地的电视台频道相冲突则会导致图像模糊、伴音失真，这时不妨拔动此开关换用另一个频道来试试就能解决。

Q 家中的小画王影碟机可以玩CD—ROM游戏吗？

(广东 高明、谢杰强)

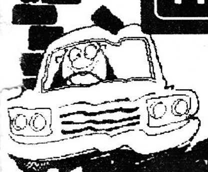
A 这种家用VCD影碟机是不能玩次世代游戏机用的游戏光盘的，但它若拥有VCD 2.0版交互式播放功能或CD—I软件播放功能，将来就有可能享受到这类交互式“游戏”软件的乐趣。(因为VCD 2.0版和CD—I的优秀软件在国内尚未普及开。

Q 1、我有一台UFO 34M磁碟机，尽管有中文界面，但仍不知如何储存游戏进度？比如《超级大金刚》，每次都要从第一关重玩起，浪费了不少正常学习时间。2、另外，《超级大金刚》的第4大关第二小关过火桶和转动的齿轮时因为距离太宽怎样也跳不过去，该怎样办？3、玩完游戏后关机又立即开机能显示游戏内容，但超过半小时以后再开机，机内显示“UFO没有游戏”，是否是碟机出问题了？

(广西 龚大恒)

A 1、UFO 34M磁碟机的正确用法如下：开机后在BACKUP项中选LOAD DISK TO DRAM(读磁碟游戏到UFO DRAM记忆体)，依次放入各张游戏磁碟，读完后就可进行游戏，对于需要电池记忆的游戏，在游戏中存进度后关机再开机进入UFO画面中，在BACKUP项中选SAVE UFO—SRAM TO DISK(写电池记忆入磁碟)，放入一张格式化好的空白盘再为该电池记忆起一个名字即可。以后要调出这个电池记忆只要放入这张盘，选LOAD DISK TO UFO—SRAM，读入电池记忆后再玩游戏即可。2、要想过关必须熟练掌握大金刚的高跳方法，即按住Y键不放再按B键就可比平时跳得更高。3、UFO磁碟机只能在关机后一段时间内保持住DRAM中的游戏内容，故您的磁碟机并没有问题。

大墙画廊



第 13 期

稿件尺寸 104×152mm，稿件请用钢笔或碳素笔，请寄原稿，复印件不用，来稿要求有创意。



▲我在画廊中等着大家光临，快点来吧！

画廊启示

各位玩友兼画友请注意，鉴于目前本廊稿件过多，加之画稿过于局限在某几个热门游戏，如《侍魂》、《街霸》等格斗热作，造成本廊中充斥着一群群霸天丸、俳雨闲丸、隆等格斗家，长此以往，难免会有“火拼”现象出现。从今期（第 13 期）起本廊决定进行命题作画，今次题目为“乱马 1/ 2”，请各位良牙、小茜等等 FANS 齐齐出动，在热闹搞笑的天地间挥洒你的画笔吧！

廊主：SHADOW PHOENIX



▶斩红郎无双剑 陕西周至县 赵辉



▲鬼神童子 北京 李 亮



▲篮球飞人 广西融水县 韦建国



▲街霸一魔影再现 上海 钟敏



▲捍卫战士 北京 郭磊



▲幽☆游☆白书 石家庄 范 丽（女）

玩是人的天性，而在我们周围，禁止别人玩的人很多，教会别人该怎么玩的人却很少，我们正想做一些工作。

"人间五十年"之三

铁炮的传说

文/一心

对于战国时代的日本，没有什么事件比"铁炮的传入"更重要的了。"铁炮"一词原先是指"蒙古来袭"时的大炮，可是元军仅是显示了它的威力，就随船沉入大海了。

天文十二年(1543)八月二十五日，一艘由澳门开往宁波的葡萄牙船，由于遭遇台风而迷失航向，漂流到了日本九州南边的种子岛。岛主种子岛时尧对于这些异族人充满着好奇，就让船停泊在赤尾木港(现在的西之表市)令时尧最为不可思议的是这些"南蛮人"所携带的具有魔法的棍子，只听见"轰"的一声巨响，远处的东西就被击中了。也许就在那一瞬间，一旁观看的时尧就强烈地意识到这个时代(战国时代)赋予他的使命，当即用两千两金子的巨额代价与葡萄牙人交换了两把，并且命令"种子岛锻冶栋梁"的八板金兵卫清定仿制。这一年种子岛时尧才十六岁。

时尧给了金兵卫一把铁炮。金兵卫细心而又耐心地分解，每一个角度、每一个部件都细致地观察、分析，不分昼夜地干着。九月、十月……，金兵卫终于仿制出了铁炮。但是试射的结果却没有想象中的那么好，因为枪管的尾部受不了火药爆炸的压力。金兵卫只好请教葡萄牙人。"只要把你的女儿嫁我，就教你。"金兵卫想："即使我的女儿——若狭姬不是那么美丽而又善良，但宁可我死，也不会把我的女儿嫁给一个南蛮人。"

然而，完不成主上的命令是要被处决的。种子岛时尧派来的使者一次次地来催促金兵卫，不但使他越来越苦恼，也使好心的女儿越来越苦恼。"就把我嫁给他吧。"若狭虽然认为把自己的终生托付给南蛮人比死还难受，但她更不忍心看见父亲憔悴的样子。金兵卫一下子不知道该怎么办了，但时间不容许他再多考虑。

新的铁炮，或者说成功的日产铁炮产生了，这就是被称为"国产第一号"的铁炮。而后，几乎是在一夜之间铁炮流传到了日本每个大名的手中，他们都欣然地接受这种武器。但是八板金兵卫清定呢？伤心得要自杀。

天正十三年，葡萄牙人再次来到种子岛。金兵卫与女儿相聚了几天，他想："难道这是我与心爱的女儿最后一次相聚吗？"金兵卫心生一计，声称女儿若狭突然死了，并煞有介事地举行了葬礼。尽管葡萄牙人明知是计，也只能离开，再多可能也仅是气愤与悔恨。

这就是日本人自己的铁炮诞生的经过，也就是铁炮的传说，日本称之为"鐡炮の傳來"(てっぽうのでんらい)。《天翔记》中1543年八月描述的即是这一事件，并且从此开始才能进行铁炮的买卖，游戏中的唯一人物——种子岛时尧，也成为铁炮技能最优秀的几个人之一。

随着葡萄牙船只的来访，"黄金之国"——这个《东方见闻录》中提到神秘国度，终于被发现了。这似乎是光荣公司的另一作品《大航海时代Ⅱ》中的一个情节。日本忙于"天下统一"时，欧洲的商人及探险家正忙于开辟新航线，穿梭于东西方之间。而单单在西方的欧洲正燃烧着宗教改革的火焰。这几乎是在同一时间发生的，东方、西方、以及东西方之间，三件事情是同样的意义深远。在日本历史上，这三件事情被称为"宗教改革"(しゅうきょうかいかく)、"大航海時代"(だいこうかいじだい)及"戦國時代"(せんごくじだい)。

于是，描述同一时代的两个游戏，有两个类似的情节。在《大航海时代Ⅱ》中便有了恩里克这样一个虚构的会计，而在《天翔记》中便有了沙忽略这样一个真实的传教士。在西方，由马丁·路德发难得宗教改革，实际上到后来变成了宗教革命。使中国传入的黑火药很就转化为有力的武器。新教斗争的胜利，使旧的天主教不得不到欧洲以外的地方发展壮大自己的势力，包括美洲、亚洲以及新发现的任何地方。《大航海时代Ⅱ》中的恩里克就是这些带着教会使命的传教士中要到日本的那一个。在历史上，到日本去的是欧洲天主教会的"反宗教改革"组织——耶稣会的创始人之一——方济阁·沙忽略(此人到远东传教，也曾到过中国。清末，在上海曾有一所叫"圣·方济"的教会学院就是为了纪念他而建立的，这所已有一百多年历史的学校就是现在上海的"北虹中学")。当时战国的大名都盼望着欧洲传教士的到来，这不是因为他们信教，而是更关切随之而来的"南蛮贸易"。这被称为"切支丹の傳來"(きりしたんのでんらい)。不过也并非完全这样，在切支丹发展期，有了大友宗鳞这样一个虔诚的信徒；而切支丹被禁时，又出了天草四郎时贞这样一个捍卫者。在《天翔记》中，只有等天文十八年(1549)年七月二十二日沙忽略来到日本以后，才能开展南蛮贸易。

铁炮的传入，对于日本的影响是深远的，几乎是一次变革。在几十年的战乱中，铁炮的战术不断充实。然而，真正改变铁炮这种新式武器地位的是天正三年(1575)织田信长战胜武田胜赖的长关会战。当时，各地的大名都普遍认识到应用足轻组织枪队，并进行密集火力的战术。但是，由于武田信玄、上杉谦信这些指挥强大骑兵的大名的出现，使绝大多数大名仍把马队看作是军队的核心，而以铁炮为辅助武器。而长关城的决战，简直可以说是铁炮、骑兵两种战术的决战。织田信长亲率三千炮兵痛击武田胜赖上万的骑兵，夺取绝对得胜利。被称之为武田氏肱股的"四名臣"，一下子死了三个。《天翔记》中都附有人物的生卒年月，有兴趣的玩家不妨看看究竟有多少武田的名将死于这场战役。

在长关会战之后，出现了一类新兵种，这就是《天翔记》中堪称稀世之宝的"骑马铁炮"。骑马铁炮一改旧式日本武士身穿厚重甲胄的笨重模样，成为身披软甲，带着刀、弓及铁炮的骑兵。在游戏中，一般的武将只能带领三种兵——足轻、骑兵、铁炮，但有些人却能够带第四类兵——骑铁。在七百多武将中，游戏把这当作一种荣誉，给了威震陆奥的独眼龙(伊达)政宗、政宗的左右手——片仓小十郎景纲和令信长束手无策、号称"鬼孙市"的铃木重秀。

责编/北尤

更正：本刊96年第5期"南昌新华电子文化公司"广告中电话区号误登为(0701)，应为(0791)，特此致歉并更正。

忍者乱太郎

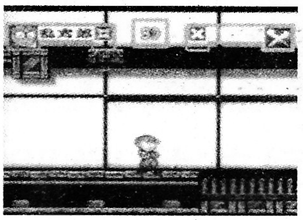


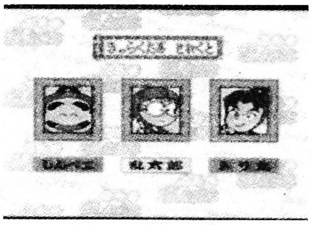
机种 SFC	厂商 文明脑
类型 ACT	容量 12M

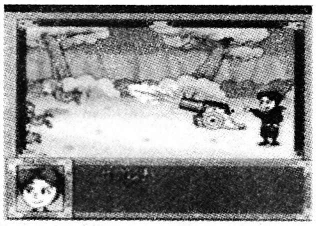
在动画界以清新独特的搞笑风格著称的《忍者乱太郎》今次于超任上重现，这将“忍者”完全公开及有趣化的作品能否再次令你捧腹大笑吗？

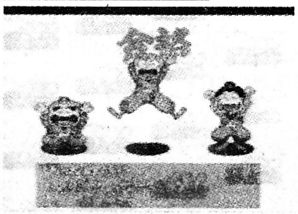
故事围绕原著中三名主人公在忍术学园中的修炼，以及所遇上的趣事而展开，其中当然不乏大家熟悉的动画剧情。修炼的种类很多，由最基本的投掷手里剑到隐身术一一囊括其中，其中最难应付也许就是文字题了，好好修炼日文吧。在战斗画面中，一定要重视“相谈”此项指令，因为如果不用它是绝对不能胜利的呀！

一起在学园修炼吧，哈，隐身啦！

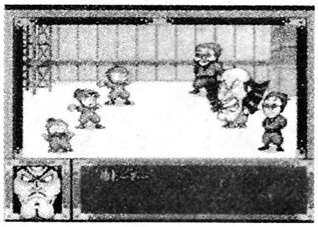

◀乱太郎正在绞尽脑汁思索前方怎样过去。


▶选择要操纵的人物可是件头疼的事情呀！


▶忍者女兵团的大炮攻击，我闪！

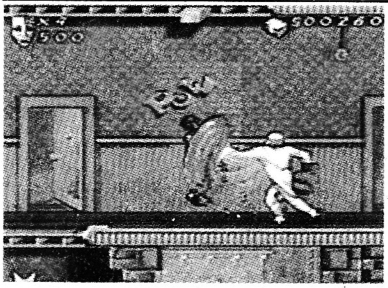

▶好高兴啊，毕业啦，去哪儿玩呢！？


◀在老师的教导下也不知道该选择什么呀，(你会日文吗？)


◀面对邪恶的忍者张开双臂进攻，再进攻！


◀好残酷呀，毕不了业怎么交待呢？

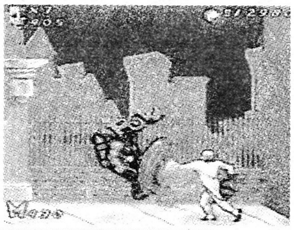
面具

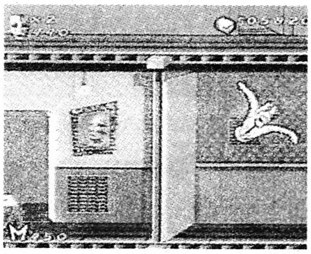


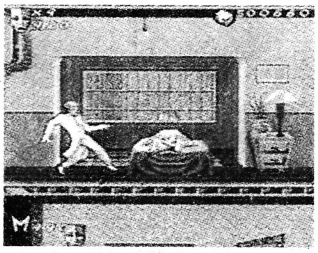
机种 SFC	厂商 I'MAX
类型 ACT	容量 16M

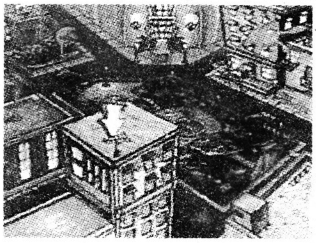
你一定看过金凯利主演的“面具”(MASK，变相怪杰)吧，那令人狂笑不止的噱头和形式各异的美式幽默相信还记忆犹新吧！

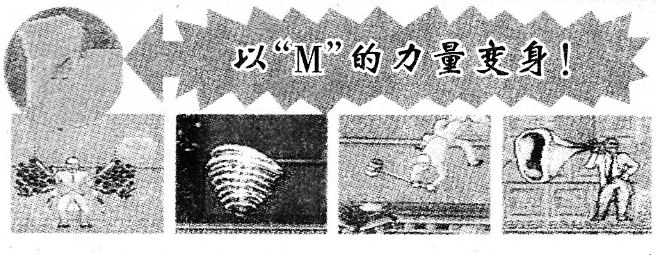
主角偶然得到了神奇面具，借着面具超凡的力量与都市中横行霸道的匪邦进行战斗，目的是救回心爱的人。基本攻击动作是出拳，但使用“M”字的力量，可以重创敌人、跳跃得更远，并可高速疾冲。各关的连接颇为复杂，有时要透过排气口移动，有时要弄破地板前往其他楼层等。(有些类似早期PC机的一个以兔子为主角的益智游戏）一起跟随我们的面具英雄行动吧！


▶VS BOSS 这战可要抡圆拳头进攻呀！

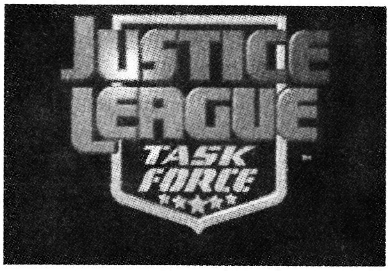

▶我从排气口中遁出，好辛苦啊！


▶蹑足而行，「嘘……小心吵醒敌人！


◀夜色烂珊的都市中会有什么要发生呢？

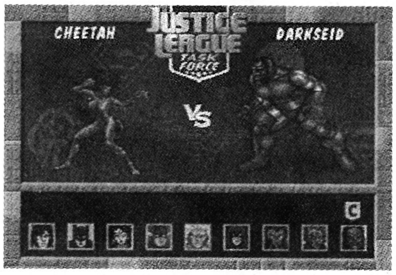


◀除了变身之外，借着面具的力量，可象变魔术一样从什么也没有的地方拿出枪、锤等武器攻击敌人。



美国英雄联盟

机种 MD	厂商 ACCLAIM & SUNSOFT
类型 ACT	容量 24M

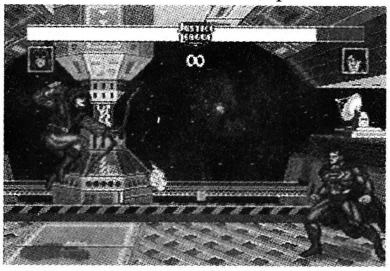


▲9位人物除6位是正义战士外其他3名可不是善主呀!

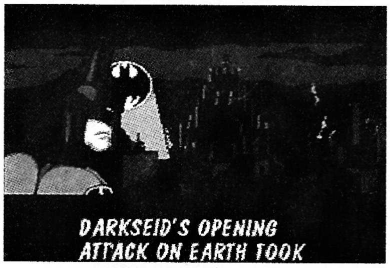
"英雄联盟"是在美国人气度极高的一群战士们的军团，此款游戏的超任版早已问世（本刊于95年12期已介绍过）世嘉玩友们也可以在这群斗士们中选择一个来战斗了！

游戏充满美版格斗风味，各路豪杰粉墨登场，在各自的领域呼风唤雨，究竟谁能叱咤风云成为Super Hero们的领主呢，Let' s Fight！不论是在电话亭中变身的超人，天空中浮现蝙蝠图案的蝙蝠侠还是疯狂"暴走"，形如光速的闪电侠都一一现身，怎样才能战胜邪恶势力的超能力罪犯，拯救这个被恶势力搞得满目疮夷的都市呢?

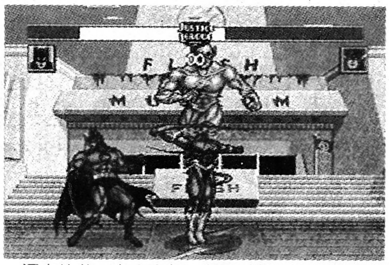
赐与我力量吧，究极英雄参见！



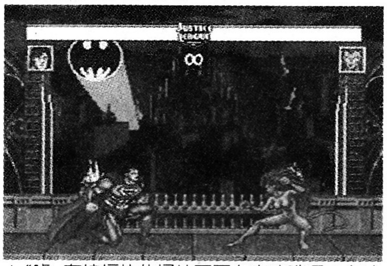
▲绿箭一记火炎箭能否让超人尝尝什么是火的滋味?



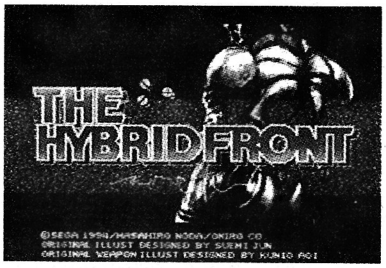
▲蝙蝠侠是在思考他能否Forever吗?



▲闪电侠的"电光之舞"象螺旋般袭击我们的蝙蝠侠(哇，全是"侠"呀!)



▲"嘘，在蝙蝠侠的场地不要在声喧哗呀!"超人悄悄地说。

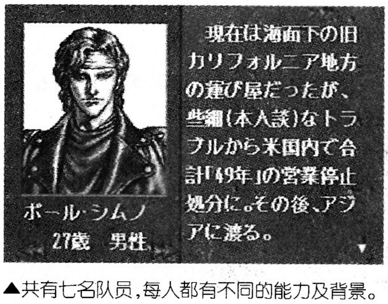


在未来科幻的世界中，
地球再度发生纷争！

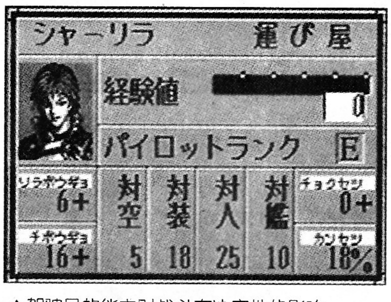
自十九世纪末期始，地球上的科技极速发展，至二十六世纪人类文明已经高度发达，而对太空的探索也有相当的进展，地球被各种国家及企业组织所控制。然而纷争终于不可避免，在经过多次战争与和平之后，在二十六世纪中叶，地球再度陷入危机……这是一款继《尖端大战略》之后，SEGA推出了又一款同类的SLG，游戏系统基本同前作一样，所不同的是背景及各种武器都是科幻的，另外还突出体现了驾驶员的作用，让你在不断升级的过程中去体验思考的乐趣。

联合阵线

机种 MD	厂商 SEGA
类型 SLG	容量 24M



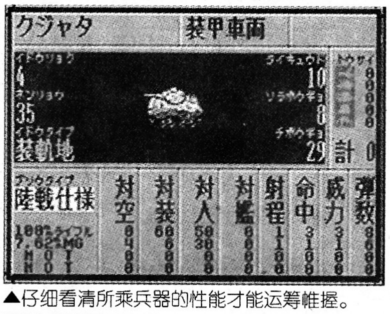
▲共有七名队员，每人都有不同的能力及背景。



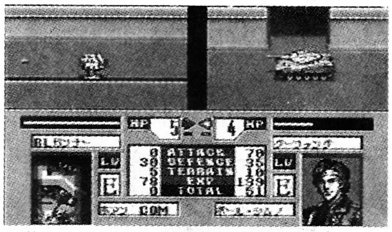
▲驾驶员的能力对战斗有决定性的影响。



▲这是标准的《大战略》类的地图画面。



▲仔细看清所乘兵器的性能才能运筹帷握。



▲进入战斗画面后，可以清楚进观察战况。

96·6期 目录



推迟 推迟 再推迟

杂志社旧病复发,《'95典藏本》再度推迟出版

《'95典藏本》因技术原因,推迟至7月初出版发行,请读者见谅,并致歉意。

论尽江湖

世嘉世家

天堂任鸟飞

次世代天空

一场游戏一场梦

秘技天地

特稿

游戏研究所

闯关族的家

无责任论坛

PC CHANNEL

蓦然回首

电玩大排档

月刊.每月14日出版

主办单位:中国科协工程学会联合会

社长:文若 主编:叶宗林

编辑出版:《电子游戏软件》杂志社

地址:北京宣外大街西草厂街39号

邮编:100052

电话:(010)63033556

印刷:北京新华印刷厂

北京新华彩印厂

订阅:全国各地邮局

刊号:CN11-3505/TP ISSN 1006-5032

邮发代号:82-648

广告经营许可证:京西工商广字0055号

定价:5.40元

真説サムライスピリッツ 武士道烈伝



机种 NEO·GEO	厂商 SNK	类型 RPG
发售日 96年春	媒体 CD-ROM	

第一部由著名对战游戏改编而成的RPG！



▲战斗仍保持令人兴奋的剑斩招式，华丽！

SNK的《侍魂》及《真·侍魂》两部对战游戏，在各界获得了极大的成功，据推算全日本有3000万名《侍魂》的爱好者。

这次SNK又将这个著名游戏改编成RPG了，游戏以江户时代的日本为背景，共分三部分：天草篇（侍魂的时代）、罗将神篇（真·侍魂的时代）、京都篇（???的时代）。著名的主角霸王丸、牙神幻十郎、桔右京、娜可露露等8人将一起与魔界中的敌人作战、冒险。

GO! PUPPY



▲奥义的使用与对战版的不同点是会消费气合值。



◀助太刀系统就是当主角受重伤及怒槽满值时，半藏及加尔福特就会出现并协助战斗。

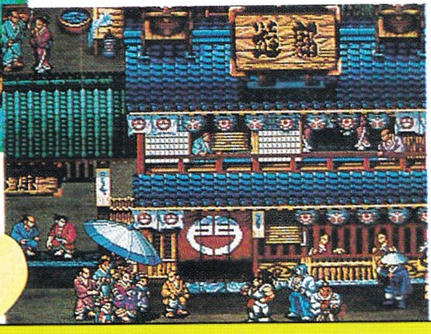


▲美丽的富士山，这里难道就是神秘的邪教的老巢吗？

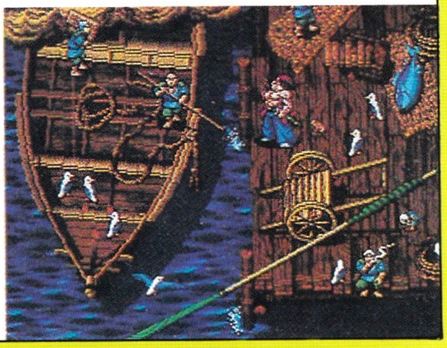
真说 侍魂

◀游戏中也少不了在各种场所收集情报的环节。





▶游廓是男人们聚会的地方。



▶游戏画面反映了日本江户时代的风貌。



定价：27.00元



特别感谢

敖厂长
佛爷
柴可
青蛙河边跳
dhx
陆尼卡
刘屿
姚晓岚
曹越
黄河
黄健
海星
骑士
本·拉风
Katana
于善洋
方形仙人球